GRATIS MED DETTE NUMMER: TO BLADE I EET!

4. ÅRGANG, NR. 1 – JANUAR/FEBRUAR 1988 – KR. 32,85

DANMARKS ENESTE SOFTWARE-MAGASIN

SOFT

SÅDAN ER DE: DE NYE SPIL I '88

BAG KULISSERNE: HISTORIEN OM ET SPIL

ENDNU ET HE-MAN SPIL: DOLPH LUNDGREN I PIXELS

USA-AFSLØRING: SPILFIRMAET, DER STARTEDE SOM ET VÆDDEMÅL

VIND: TRANSPORTABEL CD



JOYSTICK-DRÆBEREN: ARNOLD SCHWARZENEGGER I DET NYE "PREDATOR"-SPIL

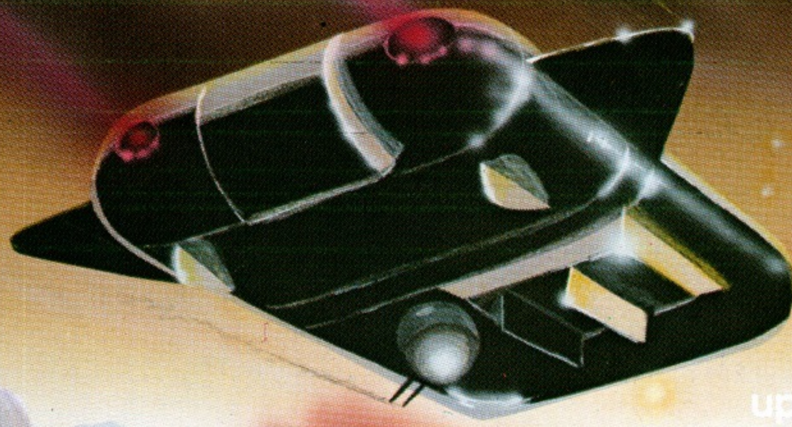
INDENI: STORT RIV-UD BLAD MED HEMMELIGE SIDER

SÅ GOD ER DEN: SPILLECOMPUTEREN TIL UNDER 500,-

ALT OM DE NYE COMPUTER-SPIL TIL

COMMODORE, AMSTRAD, SPECTRUM OG AMIGA

POINT X



Point X is the toughest and best looking shoot'em up and blast'em down game you'll ever encounter on a Commodore 64. With 10 levels of smooth scrolling [illegible] graphics [illegible] all kinds of different attack formations it feels [illegible] bringing home an arcade machine. So get ready player 1.

POWER

SOFT

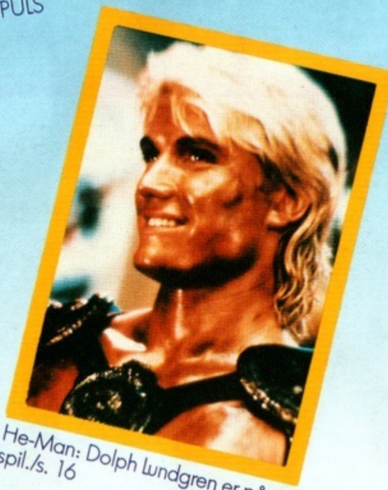


Nyt år, nye spil.
SOFT går fra 87 til 88. Og gør det med stil.
Sprætter du nemlig op i midten, finder du endnu en gang vores TOP SECRET superhemmelige gratis-blad med masser af tykke snydepokes og løsninger, der hjælper dig med at gennemføre superspillene.
TOP SECRET er snydetips og uendelige liv i dine spil. Spræt dem op, hvis du tør...
Nye spil i det nye år - det er en af de ting, du kan se frem til allerede i dette nummer af dit og Danmarks eneste softwaremagazine. Bladet, der rykker ved dit joystick.
SOFT. Rygende hot.

Næste nummer udkommer 18. februar



Pink Panther går i pixels. /PULS


He-Man: Dolph Lundgren er på spil./s. 16

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Medarbejdere:
Torben Fløisdorff
Hans Henrik Bang
Morten Strunge Nielsen
Hanne Kristiansen

SOFT
(Forlaget Audio A/S)
St. Kongensgade 72
1264 København K
Tlf. 01 91 28 33
Postgiro-nr. 9 40 60 77
Telefax 01 91 01 21

Foto/Illustrationer:
Tobisch Fotografi
Peter Jensen
m.fl.

Produktion:
Haslev Fotosats
ABK Sats
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
Olesen Offset
Niels Ingemann Grafisk Design

Annoncer:
Lars Merland
Dansk Selektiv Presse
Tlf. 01 11 32 83
Telefax 01 91 01 21

Abonnement:
Yvonne Rueholm Petersen
Tlf 01 91 28 33
lokal 23

Et årsabonnement koster kr. 180 (frit leveret)

Distribution:
DCA
Avispostkontoret

ISSN: 0109-9523

Spil testet i SOFT er karaktergivet efter en skala på mellem 0 og 5 stjerner. Fem stjerner repræsenterer det eminente og absolut anbefalelsesværdige, mens 0 stjerner gives for det direkte utilbørlige. Karakterer givet er udtryk for anmelderens egen holdning og er vurderet i forhold til øvrige spil på markedet for den samme computer og i samme prislag. Er der i bladet opgivet priser, sker dette uden forbindende og er baseret på oplysninger fra forhandlere og andre.

Vær med og vind:

Find de skjulte ord!

O E D A G E N E R A T N A P i A T
A R E V O E M A G R A M B O W N Z
T A A O A F D E C K T S B L U L D
i E D E N S B P Z A C A A G E G S
U B T G E T R A Q N C B P H A O L
C O H T H N U C D O A O F L R A W
R S G B T A V S P i T O V B K i O
i R i H A T T E N D O P A O A Z S H
C K F E K U S T F G N i M B Z P X
T Q P N U M A A Z A R N A H Q N A
R L A M J P M E G A J L Y Z N R M
O T L L V K 3 R M X L A R B O C G
H O S N O i W G S E V O M Y M R A
S H E A D O V E R H E E L S W A M

Når det gælder de fede konkurrencer, er SOFT som sædvanlig leader of the pack. Denne gang har vi teamet op med Ocean som sponsor - og det er ikke småting, du kan vinde, hvis du med dit falkeblik (og en kuglepen) kan spotte de skjulte ord.

Okay, drenge: SOFT er hos dig igen med endnu en udfordring til de små grå og en chance for at vinde al den tykke software.
Denne måneds super-competition er en udfordring til din softwareviden - hvor meget ved du rent faktisk om spil...
Som sponsor er Ocean, der udover diverse thekrus og sportstasker har stillet kilovis af spil på højkant. Endda de allernyeste Ocean-titler, spil, der er så nye, at vi endnu ikke ved, hvad det bliver!

Sådan vinder du

Som du kan se her på siden, har vi fået Oceans PR-mand til at lave os en såkaldt word-maze. Det er en samling bogstaver, hvori der er skjult nogle ord. Og det er de ord, du skal finde.
Ordene er ialt 20 titler på spil fra Ocean. Hvis titlen består af flere ord, er den skrevet sammen til et enkelt ord. Det vil sige, at f.eks. HEAD OVER HEELS bliver til HEADOVERHEELS og så fremdeles.
Af de ialt 20 skjulte titler er det nok, hvis du finder de 15. Du må selv om hvilke femten, bare det er gyldige titler på spil udgivet af Ocean Games.
De skjulte titler, du finder, kan være skjult på forskellige måder. Først og fremmest kan de stå vandret, altså lige ud af landevejen. Men de kan også være skrevet vertikalt, altså oppefra og nedefter. For at gøre det hele ekstra tricky, kan nogle af dem endda være stavet bagfra, og her er det med at være om sig. Som en sidste finurlighed findes enkelte af titlerne også på skrå, så helt nemt får du det ikke. Ingen titler er dog skrevet, så de bugter sig som en slange - hvis de er skrevet på skrå, går de tværs som een lang linie.

Masser af præmier

Alle løsninger med mindst 15 rigtige Ocean-titler ryger ned i en stor papkasse. Resten ryger i skraldebøtten.
Blandt løsningerne i papkassen vil der når konkurrencen slutter blive trukket tilfældigt lod om et sandt frådende hav af præmier.
Den først udtrukne vinder får en gaveregn af format: 10 af de nye Ocean/Imagine spil, 1 taske (med stort Ocean-tryk) til at ha' det hele i og et Ocean-krus til at skåle over sin sejr.
Nummer to, vi trækker ud, får også en taske med Ocean-logo på, og selvom den er samme størrelse, får han "kun" fem af de nyeste Ocean/Imagine spil.
Nummer tre til 10 af de heldige vinder hver et Ocean-spil. Og vi garanterer, at det bliver noget af det nyeste nye. Vi får nemlig fløjet præmierne hertil direkte fra Ocean i England, så der er store chancer for at du har spillet før det ligger i forretningerne! Under alle omstændigheder er det hot, for det er så nyt, at hverken vi eller Ocean endnu ved hvad det bliver...
Er du tændt, er der altså kun een ting at gøre: Fat om en solid kuglepen og gå i nærkamp med ordpuslespillet her på siden. Finder du 15 Ocean-titler er der en pæn chance for, at du er blandt de heldige, der vinder et spil eller det, der er bedre.

Rasmus Kirkegård Kristiansen

VIND OCEAN-TASKER, OCEA-KRUS OG BUNKER AF SPIL FRA OCEAN!!!

Vil du vinde 10 Ocean-spil, et Ocean-krus eller måske en Oceantaske? Så find mindst 15 titler på spil fra Ocean eller Imagine. Spiltitlerne er gemt i store bogstavkrydsord og kan gå i alle retninger - også baglæns!
Kuponen må gerne fotokopieres eller skrives af, men vi accepterer kun een kupon pr. husstand.
Jeg har fundet følgende titler (mindst 15):

....

....

....

....

....

....

....

....

Navn: ....

Adresse: ....

Post-nr.: .... **By:** ....

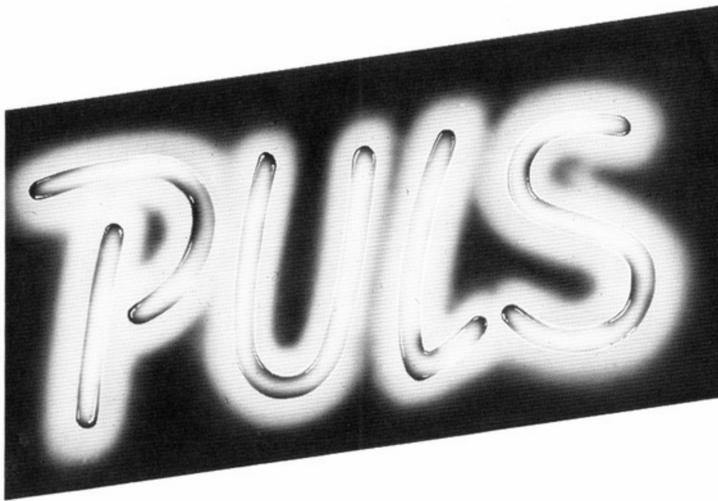
Tlf.: .... **Alder:** ....

Hvis jeg vinder, vil jeg gerne have spil til følgende computer:

....

....

Send kuponen inden den 20. januar til:
SOFTs Ocean-compo Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72 1264 København K.



PULS er i byen. Din spalte med hotte rygter og brandvarme nyheder. PULS Crew har samlet historierne om software, der er på vej i dette års klart mest informative spalter. Nærlæs!

PÅ JAGT EFTER DAMER

Skal der ske noget? Så mød Larry. Larry har lige rundet de 40 og han er stadig alene. Hvis du kan få øjnene fra hans solbrændte look, kan du se, at hårrødderne er på hastigt tilbagetog fra hans pande.
Larrys fritidsdress er af bedste kvalitet. Han går med mindst 11 guldlænker og hans skinnende hvide tænder blænder dig selv i dagslys.
På enkeballerne fortæller han stegene, at han "naturligvis bor alene...Lillemor og jeg blev uvenner og jeg blev smidt ud". Hvad Larry ikke fortæller er, at 'lillemor' rent faktisk ER hans mor, og at han var 38 på det tidspunkt.
Yes, Larry er en rigtig Brian.
Han er den type, enhver pige frygter. En sand nød. Men han er også hovedpersonen i et nyt spil fra **Sierra On-Line**.
Indledningen er fra selve spillet og Larry ER en bøv. Du spiller Larry i **The Land of The Lounge Lizards** og som baggrundshistorien fortsætter:
"Bliv elskelige Larry for en nat. Du vil danse. Du vil drikke. Du vil spille hasard. Og du vil, hvis du spiller dine kort rigtigt, endda møde din drømmepige (eller drømmepiger)".
Spillet er til **Amiga** og er en slags adventure med masser af grafik. Dit job er at få Larry til at glemme sin dumsmarte facon og få noget det-der-du-ved-nok.
I USA er spillet naturligvis forbudt for børn og forsiden indeholder da også en advarsel fra myndighederne. Men den slags censur skal da ikke afholde vi andre fra at spille det. Og de "frække" scener er noget så uskyldigt som nøgenbadning i en swimmingpool midt om natten, besøg i en sexshop og samtaler med mindre pæne piger.
Eventyrspillet forstår over 900 ord, heriblandt også en hel del beskidte. Grafikken er i 3-D: Du kan bevæge Larry ind foran kørende taxaer, rundt på discotekets dansegulv, ned i swimmingpools - andre figurer i spillet gør det samme (og meget mere, som vi ikke vil beskrive i dette blad).

Pigerne i spillet er nogle rigtige dukker. De går, taler, spiser og ignorerer dig - præcis som i virkeligheden!

Skaberne af spillet har tidligere lavet **Kings Quest**, en serie meget kendte PC-adventures med grafik. Programmør er **Al Lowe**, mens **Mark Crowe** står for grafikken.Spil Larry i "Land of The Lounge Lizards". Og mød den slags piger, din mor altid har advaret dig mod.

KLIP & KLISTER

Fra USA kommer (nope, ikke Kevin og Phil) **Springboard Software**, et firma med halvseriøse produkter, bl.a. **Certificate Maker**.
Mest kendt er firmaet imidlertid nok for sit **Newsroom**-program, et mini-Desktop Publishing, der lader dig sakse dit eget blad sammen og køre det færdigt ud på printer.
Nu har amerikanerne lavet en ny version af programmet, **Newsroom Pro**. Det er en IBM-udgave med ekstra muligheder for at lave færdigt opklæbede brochurer på skærmen.
Til brugere af den gamle Newsroom kommer også nyheder: Tre **Click Art** disketter er på trapperne. Med dem for du flere tusind nye tegninger, som du i alle mulige størrelser frit kan smække i dine blade.

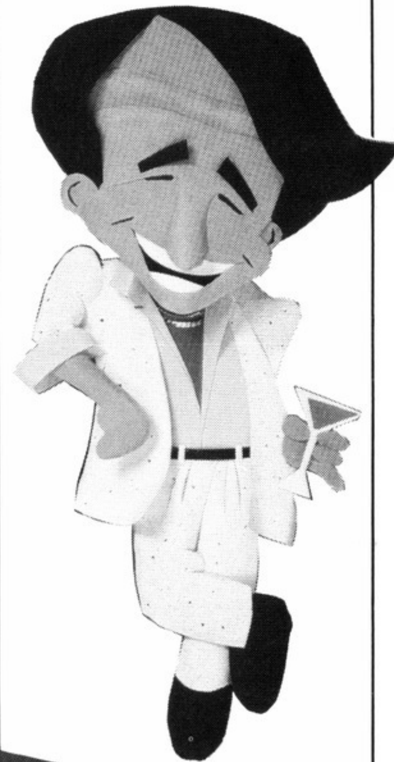
X-15 ALPHA MISSION

Amerikanske **Activision** har altid kunnet det der med skyderi og actionspil. Derfor var der ikke mange, der blev forbavsede, da de lancerede **X-15** med undertitlen **Alpha Mission**.
Du styrer din X-15 jager mod fjendens rumstation. Undervejs bliver du angrebet af jagere, helikoptere og missiler. Hvis du når helskindet frem, skal du aktivere dine fjernstyrede robotter - fjendens rumstation skal nemlig laves til månestøv!
Grafikken er streger i 3D (altså vektorgrafik) og lyden er værd at lægge øre til. Men engang imellem går det hele altså lige vel hurtigt..!

EL CHEAPOS

Mange vil vide, at **Bug-Byte**, det er dem, der nu helt og holdent er gået over til at relancere tidligere fuldprisspil som næsten-billigspil til omkring en halvtredser.

Dette er Larry. En gammel ungkarl på konstant jagt efter dimser. I "Land of The Lounge Lizards", et nyt Amiga-spil, bliver dine evner til at samle damer op sat på en prøve. Spillet er i USA blevet forbudt for mindreårige, fordi det indeholder frække scener.





Bad nøgen i måneskinnets skær.



Mød den slags piger, din mor altid advarede dig mod.



Gå på indkøb efter sprut og frække blade.



De to ungkarle bag "Land of The Lounge Lizards": Al Lowe (tv.) og Mark Crowe. I midten ses drengenes sekretær.

Spillene, de lancerer, er de samme, som et års tid tidligere blev lanceret til fuld pris eller knap 200 kroner. Instruktionerne er også de samme og eneste forskel er faktisk plasticæsken omkring kassettebåndet - den er blevet mindre end sidst.
To af de seneste spil, der har fået repremiere under Bug-Byte navnet, er **Peter Shiltons Handball Maradona** og **Defcom**, det tidligere **Quicksilva**-spil om SDI.
I **Handball Maradona** (tidligere testet i SOFT 3/87) er du den engelske målmand **Peter Shilton**, som skal afværge argentineren **Maradona**s forsøg på at vinde VM i fodbold. Som målmand kan du bevæge dig i 11 retninger for at hindre skud i at gå ind. Og det bedste af det hele: Banen er vist i 3D fra målmandens synsvinkel.
Andy Sturrock fra Bug-Byte forventer sig også en del af relanceringen af **Defcom**. Her styrer du en Eagle Class E751 fighter med laserkanon og mulighed for at få nye, mere kraftfulde våben.
"Defcom" er bygget over **Ronnie Reagan**s stjernekrigsprojekt **SDI** og Bug-Byte (en del af **Argus Press gruppen**) vil ha' omkring 50 kugler for hele herligheden.

SKRÆKKEN LURER

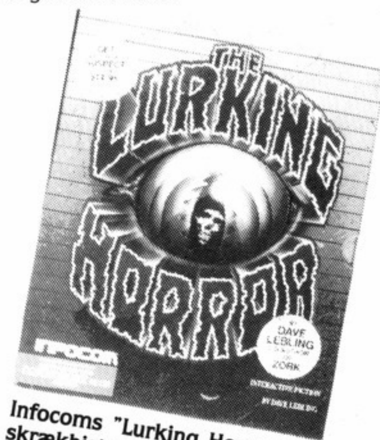
Infocom er synonym med suveræne eventyrspil i den gamle tradition: Altså nul grafik men masser af tekst (på engelsk, forstås). Til gengæld for grafikken forstår spillet en masse af de ord, du taster ind, og det er faktisk en hel lille oplevelse, at et spil kan virke så "intelligent".
En af de nyeste fra Infocom er **Lurking Horror**. Handlingen er henlagt til et universitet, hvor du sidder og studerer i computerrummet om aftenen. Folk er gået hjem og du drages mod de ældgamle korridorer under universitetet. Hernede oplever du dit livs mareridt... (hvis du altså har enten en 64'er, en Amiga, en PC eller en Amstrad med disk).
Et andet nyt Infocom-adventure er **Stationfall**, efterfølgeren til **Planetfall**.
Siden dine bedrifter i Planetfall er du blevet forfremmet fra rengøring til pilot, men hverdagen er stadig lige kedelig. På en rutinetur med din gamle ven, robotten Floid, sker der dog noget, der udvikler sig til et sandt kvalitetseventyr i rummet.

13 RIGTIGE

13 spil i eet. Det er, hvad **CRL** giver dig med deres nye **Discovery**.
Spillet er egentlig et heftigt shoot-'em-up game med masser af action, men der ligger også 12 under-spil, som du med jævne mellemrum skal gennemføre et efter et for at komme videre.
De 12 små spil er miniudgaver af populære CRL-produkter. Der er skydespil, labyrinter, minefelter, heste-væddeløb og spil a la **Ball Breaker** og **Crawler**.
Hvis du gennemfører dem, kommer du videre i selve hovedspillet, og her handlingen nem at forstå: Du er en jagerpiot, som har fået til opgave at udforske et rumskib, der har ligget forladt de sidste 200 år. Eller lige siden skibets besætning blev dræbt i et frygteligt blodbad, der stadig huskes.
Rumskibet er nu blevet en smuglerrede for illegale våbenhandlere i galaksen. Ombord på rumskibet ligger en printplade, som du skal ha' fingre i.
Du er kun ene mand i din lille jager og de våbenhandlernes kæmpestyrker vil gøre alt for at standse dig. Du må kæmpe dig vej gennem det forladte rumskib altimens du skal samle de forskellige dele til printpladen sammen. For at samle delene, må du gennemføre de 12 underspil.
"Discovery" er parat til C64/128 på såvel bånd som disk. Engang i fremtiden vil også Amstrad- og Spectrum-versioner af spillet invadere dette solsystem, oplyser CRL-boss **Clement Chambers.**

ENDNU ET BOLDSPIL

Så er der mere fodbold til masserne. Dennegang er det **Gremlin Graphics**, der står bag, og de har allieret sig med vores allesammens **Gary Lineker**, det unge håb i engelsk fodbold.



Infocoms "Lurking Horror" er en skrækhistorie, der foregår i de ældgamle korridorer under dit universitet.



Ny fra Infocom er også "Stationfall", efterfølgeren til rumeventyret "Planetfall".

Resultatet, **Gary Lineker's Superstar Soccer**, er netop blevet lanceret. Og svar til flere: Nej, der er ikke tale om en superstars gamle hørmere. Soccer (udtales som sokker) er nemlig det engelske ord for fodbold.
Spillet er kommet til Commodore 64/128, Amstrads CPC'ere, Spectrum og Atari ST. Det er en blanding af fodboldspil og holdplanlægning, så også hjerne-udfordringer er der på kassetten.
Grafikken er ringe, men kommer du ind i spillet, er det faktisk ganske morsomt.
Spil så bold, drenge!

MERLINS MORS BORD

Fra Vesttyskland hjemtager jydske **DC Trading** det såkaldte **Merlin Motherboard**. Det er et kort, der kan holde flere forskellige moduler, som der så kan skiftes vilkårligt mellem. Og det er en nyhed, der ejere er interessant for ejere af **Final Cartridge II**.
Investerer du de 682,- små runde, som Merlin Motherboard koster, kan du sætte både Final Cartridge II, Power Cartridge, 72 K ROM Bank systemet og en Dela Kernal Generator i et og samme board. Vel at mærke uden funktionsindskrænkning af nogen af.
Med andre ord: Du behøver nu ikke længere at tage Final Cartridge II ("little big blue") ud, når du vil arbejde med andre cartridges.
Den modulgenerator (32 K), der er i Merlins motherboard, er ikke ændret - den kan stadig programmere 8 programmer ned på een eprom (fra 2 til 32 K).

PRISER TIL RAINBIRD

En stor softwareudgiver, **Rainbird Software**, har slået rekord i antallet af modtagne priser for programmerne. 40 stk. er det blevet til.
Topscorer blandt Rainbirds præmierede programmer er **The Pawn**, supereventyret fra **Magnetic Scrolls**. Dette program har for sin gode parser og flotte grafik modtaget hele 11 forskellige priser. Et pluk fra listen afslører "Årets Adventure" tre gange og "Bedste Adventure" to gange.
Også **Starglider** fik 11 priser, heriblandt fire gange "Årets Spil". **OCP Art Studio**, et tegneprogram, der vil frem, modtog fem priser, mens **Jewels of Darkness** (endnu en omgang Magnetic Scrolls adventure) fik seks priser. Hertil skal lægges **Silicon Dreams** med fire priser plus **Guild of Thieves**, **Knight Orc** og **Tracker** med hver een.
Rainbird er søsterfirma til **Firebird**. Begge firmaer ejes af **British Telecom**, englændernes svar på **KTAS** og **JTAS**.

OGSÅ FLEET STREET TIL ATARI

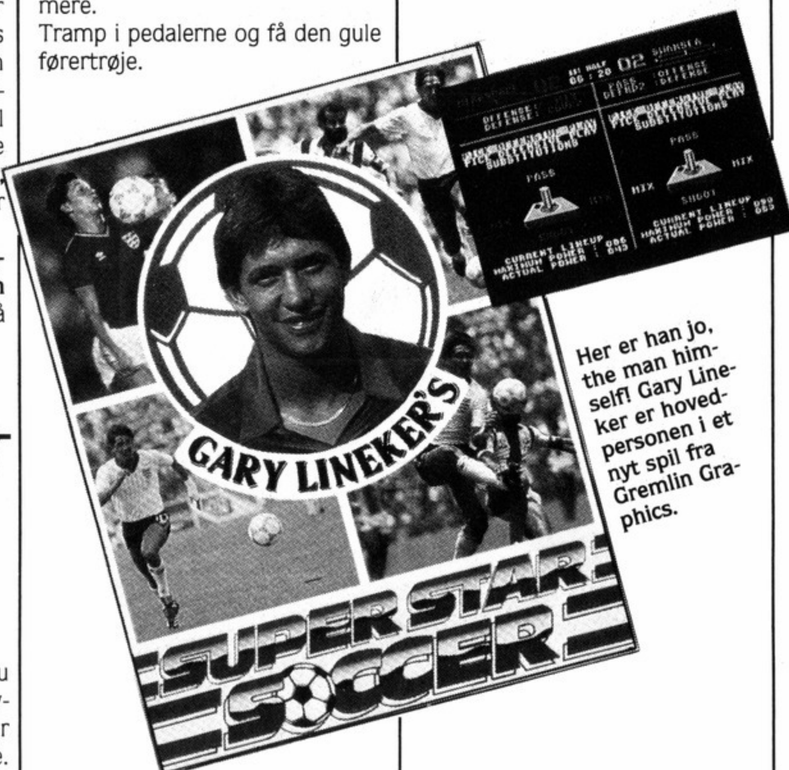
Til Ataris ST-computere kan du nu også få **Fleet Street Editor**, selvom prisen i denne udgave stadig er på den gale side af 1500,- danske. Grafik hentes ind fra Art Director, Neochrome, Degas og .IMG-filer, ligesom du kan scanne fotos med den specielle ST-Scan (købes løst). Et ST-scan interface, der passer til Canons scanner, koster omkring 3000 kroner eller mere end selve ST'en i sin grundversion. Så helt billigt er det ikke, hvis du vil lege med de tunge drenge i DTP-verdenen.

Det er blade som dette, du kan producere på Atari ST med den nye udgave af "Atari Fleet Street Editor".



TRE NYE FRA GREMLIN

Gremlin Graphics har altid været gode for nye spil. Og blandt hot software kan tælles deres **Deflektor**, et anderledes spil, hvor det gælder om at skyde laserstråler hen til målet ved at rette dem mod spejle, vægge, optiske linser og andet godt.
Med garanti en koncept, der ikke er set før.
Så er **Tour de Force** straks mere almindelig. Det er et cykelløb med deltagere fra hele verden og masser af forhindringer: Huller i vejen, bjørnefælder, iskager, olieklatter, slanger, stinkdyr, broer og meget mere.
Tramp i pedalerne og få den gule førertrøje.

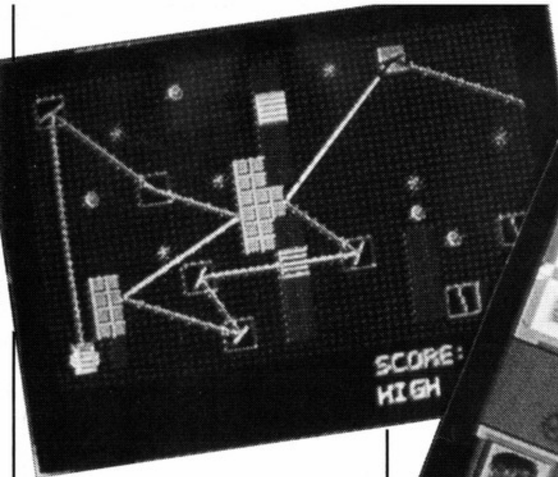


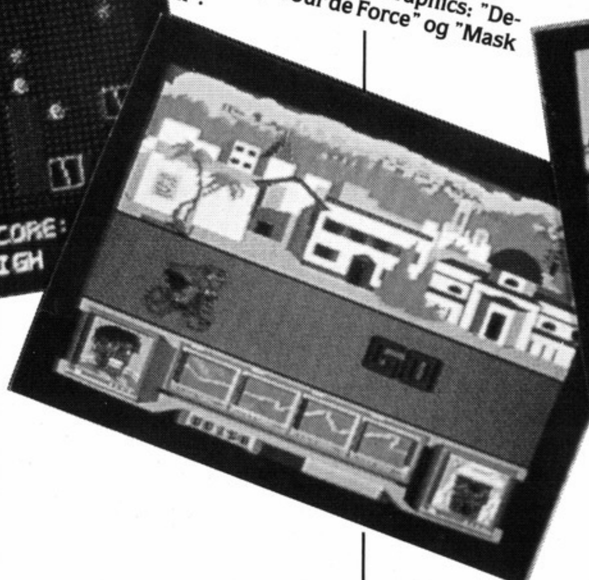
Her er han jo, the man himself! Gary Lineker er hovedpersonen i et nyt spil fra Gremlin Graphics.

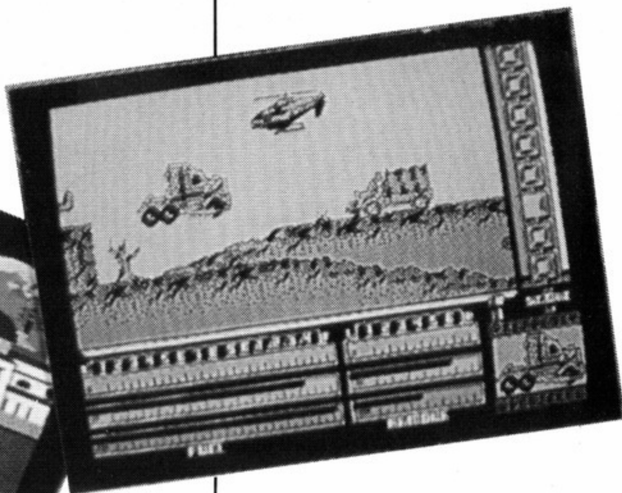
Er du ikke til cykling, kan du prøve **Mask II**, efterfølgeren til **Mask** (et spil bygget over en engelsk TV-serie).
I "Mask II" skal Mask-holdet endnu en gang kæmpe mod de onde kræfter fra **Venom**. De store lastbiler hopper op mod helikopterne, og action er der nok af.
"Mask II" er til Commodore, Amstrad, Spectrum og MSX.

LAV DIT EGET BLAD

Har far over 1000 kroner på lommen, kan han investere i **Fleet Street Editor Version 2.0**. Med den kan han arbejde med Desk Top Publishing, det vil sige skrive og redigere sit eget blad eller sin egen brochure på skærmen. Tilsidst kan han så printe hele dynen ud på enten matrix- eller laser-skriver, incl. eventuelle billeder.
Den nye udgave af Fleet Street Editor kan køre på de nye IBM'er, System PS/2 serien (model 30, 50 og 60) og maskiner med CGA, EGA og Hercules grafikkort. Af mus kan du bruge Microsofts, Mouse Systems og Logitech musen.
Forbedringerne er som følger i forhold til førsteudgaven af Fleet Street Editor:
Hastigheden er tre gange større.
En prøvediskette følger med og på den er der eksempler på brevhoveder, brochurer og andet godt, du kan lave.
Der kan importeres tekstfiler på op til 100 sider.
Et "forstørrelsesglas" forstørrer din tekst op, så du kan zoome ind på det, der skal rettes.
Grafik kan køres ind fra de fleste PC-tegneprogrammer og MacPaint.
Endelig ligger der i programmet en special printer-driver, som gør, at din normale hakkede og kantede dot matrix printer skriver specielle særligt rundede bogstaver.
Med andre ord: Dine udskrifter bliver, såfremt du ikke har laserprinter, langt pænere med Fleet Street Editor version 2.0
Desværre er prisen også derefter...







Tre nye fra Gremlin Graphics: "Deflektor", "Tour de Force" og "Mask II".

VIDEO, VIDEO

Firmaet med de mange billigspil, **Mastertronic**, er nu inde på videomarkedet.

Det skete med lanceringen af **Mastervision**, et nyt datterselskab, som allerede nu har 34 videofilm på programmet.

Der er skrækfilm som **Creepshow**, spionthrillers som **KGB The Sweet War**, karatefilm som **The Octagon**, musikvideoer med grupper fra 50'erne, 60'erne og 70'erne, børnefilm som **Heidi**, tegnefilm som **Jack og Bønnestagen**, westerns som **Manden de kaldte Hest**, science-fiction i **Target Eagle**, sort humor med Richard Pryor i **Dynamite Chicken** og rørende familiefilm som f.eks. **Alaska Wilderness**.

Ja, Mastertronic-gruppen spænder bredt. Med det nye tiltag vil du indenfor få måneder kunne erhverve originalt indspillede videofilm for noget, der ligner 150-200 kroner.

FRA DE BILLIGE RÆKKER...

Billigspil går som varmt brød, det er sikkert og vist. Og mange mener, kvaliteten på billigspil ofte står fuldt mål med de "rigtige" spil til næsten 200 kroner.

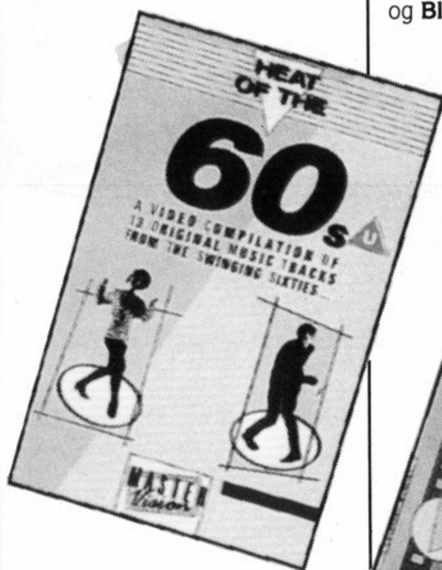
For de mange El Cheapos fanatikere, har billige Torben "Duffy" Fløisdorff lavet en komplet run-down af de spil, der lige er kommet/meget snart kommer på stativet hos din lokale dataforhandler. Vi giver mikrofonen til Data-Duffy:

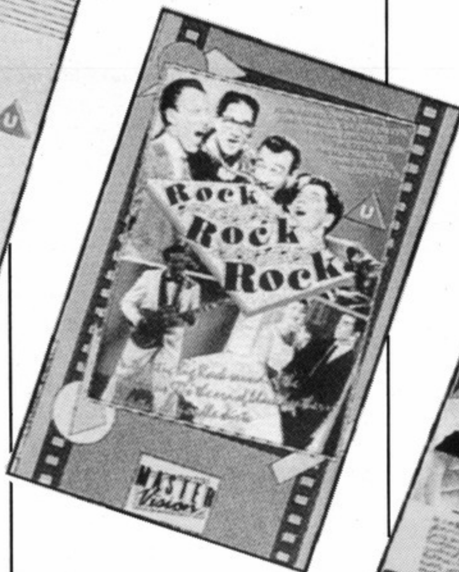
Hot fra det **Mastertronic**-ejede **Bulldog Software** (pris: omkring 30-40 kr.) kommer **Rigels Revenge** og **Spore**, som både fås til C64/128, men sandelig også til C16/plus 4.

Mastertronic ejer også **Ricochet**, et firma, der ligesom **Bug Byte** laver genudgivelser af fuldprisspil, der ikke længere kan sælges for den gamle pris. Herfra er nyhederne **Jet Pac**, **Outlaws**, **Knightlore**, **Action Reflex**, **Alien 8**, **Dragonskulle**, **Sabre Wulf**, **Knightshade** og **Blackwyche**. Alle tidligere spil fra **Ultimate**, men også gamle **Martech**-udgivelser er der blevet plads til: **Brian Jacks Superstar Challenge** (dårligt, gå langt uden om), **Crazy Comets** (gammelt, men et af de hidtil bedste skydespil nogen sinde), **Geoff Capes Strongman** og **Eddie Kids Jump Challenge.** Pris: Omkring 30-40 kroner.

Under Mastertronics eget navn - som de fleste burde kende, da der hidtil er kommet over 200 spil på gaden herfra - ser nyhederne sådan ud: **Level 5, Starlifter, Bosconian, Henry's House, Agent X2, Spook School, Streetlife, Beat It** og endelig **Rentakill.**

Alle spil til omkring 30-40 kroner. Til samme pris er spillene fra CRL's **Power House**. Herfra er syv titler nye: **Street Machine, Alpha Run-**







Med underafdelingen "Mastervision" er softwareproducenten Mastertronic gået ind i videobranchen. Det betyder billigere film for dig og mig.

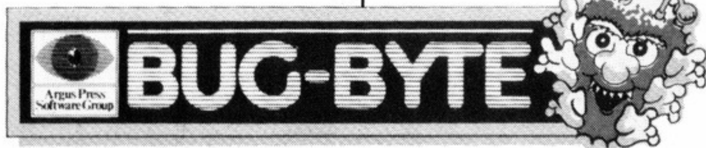
MASTER Vision



ner, ZIP, Freedom Fighter, Stairway to Hell, Dervish og det vamle, ulækre, bloddryppende **Soft and Cuddly** (vedlagt dette spil følger en officiel Soft & Cuddly brækpose i papir og med spillets navn påtrykt)!
I den dyrere ende (billigspil til 50-60 kroner) ligger **MAD**-serien fra Mastertronic. Her hedder de nye ting **Kromazone, Laserwheel, Motos, Wizards Pet, Angleball** og noget så slet og ret som **Tennis**.
Halvdyr til 50-60 kroner er også det nye billignavn **Rack It**, der for få måneder siden opstod som et samarbejde mellem Mastertronic og velrenommerede **Hewson**.
Du kan kende Rack It på de sorthvide æsker (er det for at trykningen skal blive billigere? red.) og under dette navn kommer **Sunburst** samt klassikeren **Uridium**. Sidstnævnte bør enhver sand computerfan eje. Det var med dette spil, **Andrew Braybrook** slog sit navn fast og samtidig dannede skole for utallige andre spil i genren. Mere fra Rack-it er **Tunnel Vision, Anarchy, Ocean Conqueror, Draughts & Genius, Herobotix** og **Rex Harde**.
Americana er ligesom MAD og Rack-It spil til omkring et halvt hundrede kroner. De nye billiglanceringer her omfatter **Beach Head II, Xevious, Saracen, Kung Fu Master, Bruce Lee, Dambusters, Beach Head, Fight Night, Collision Course, Masters of The Universe, Go for the Gold** og **Talledga**. Alle spil, der tidligere har været ude til fuld pris under **US Gold**-navnet.
Fløis signing off.

BID I BUG-BYTE

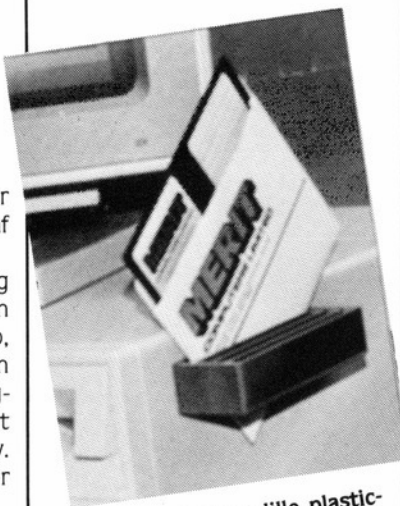
Lavprisspils-firmaet **Bug-Byte** har netop smidt et par nye ting ud af staldene.
Headstart til Commodore og Spectrum handler om at styre en dobbeltgænger. Du er Ivan Mop, en medhjælper hos en videnskabsmand. Under din daglige rengøring kommer du til at skabe en 100% kopi af dig selv. Der er kun een forskel: Ivan II gør de præcis modsatte ting af dig. Det giver problemer. Når du går til venstre, går din dobbeltgænger til højre, og når du gør rent i laboratoriet, sviner den anden til igen.
Headstart er tidligere udgivet af **Mind Games** under navnet **Schizofrenia**.
Nyhed nummer to fra Bug Byte hedder **Timetrax**. Du bevæger dig rundt på 21 forskellige skærme og skal samle de 8 ting, der vil gøre Tidens Herskere tilfredse. Dine fjender er dusørjægere et sted ude i fremtiden, og du kan rejse gennem tid og rum. Så prøv at undgå de slemme, der kun vil dig det ondt.
Duncan Lowthian, Bug Byte's PR-chef, har selv fået mange weekends til at gå med Timetrax. Om vi andre også vil det, remains to be seen...



Bug-Byte. Et firma, der har specialiseret sig i at "genoptrykke" gamle fuldprisspil og sælge dem til en fjerdedel af den tidligere pris.

EN BOMBE I STRATTON

Stratton var verdens mest avancerede luftfarts-terminal. Efter åbningen i den sidste halvdel af år 2370 stod det klart, at alt var automatisk. Ikke et eneste menneske arbejdede i lufthavnen.



"Plonker Box" er en lille plastic-fidus, der egentlig er ret genial: Den holder styr på dine mest benyttede disketter, så du altid har dem handy.

Stratton havde det nyeste i luksus, det seneste affalds-forbrændings system og den allermest imponerende teknik.
Sikkerhedssystemerne i terminalen var alle skabt af Dr. Hans Rauer. Fra centralhjernen, en kæmpe computer, blev det hele kontrolleret. Sikkerhedssystemet kunne tænke selv og på den måde beskytte alle fly mod terrorister.
Der var en kæmpe åbning af Stratton Lufthavnen. Et regeringsfly ankom med en terrorist-bombe skjult ombord! Da den gik af, ødelagdes flyet og resterne blev spredt over hele terminalen. Tre etager blev lagt i ruiner.
Computeren blev også ødelagt, men dens forsvarssystemer er stadig i gang. Resultat: Ingen overlevende kan komme ud og intet redningsmandskab kan komme ind.
Du er blevet tilkaldt som manden numero uno, helten over dem alle. Gå rundt i ruinerne og fjern samtlige sikringer i relæerne. Men pas på, at du samtidig undgå forsvarsmekanismerne, der automatisk vil stræbe dig efter livet.
Det er et hårdt job. Men nogen skal jo gøre det.
CRL har smidt **Stratton** på gaden til Commodore 64/128.

PLONK!

Kender du problemet? Du sidder og fisker rundt med tre-fire disketter, som du hele tiden bruger, men som ligger og roder?
Plonker Box er en nem måde at komme rundt om problemet.
Det er en lille plastic-fidus, du med dobbeltklæbende tape limer fast et sted, hvor du nemt kan nå den. I den er der små revner, lidt ligesom en rist, hvor hver diskette kan stå. Og du kan ha' fire styk i en Plonker Box.
Smart, fordi disketterne er lige ved hånden og ikke roder rundt. Og smart, fordi den passer til **alle** slags disketter.

CINEMA-WARE PÅ 64

Det startede med **Defender of The Crown**. Så kom **S.D.I.**. Og nu er **Sinbad and the Throne of the Falcon** også kommet i en udgave til Commodore 64.
Det populære Amiga-spil fra **Mindscape**s serie af **Cinemaware**-spil er lanceret samtidig til både C64, Atari og PC-kompatible. I første omgang fås det kun på disk, men vel inde i '88 kommer også en version til 64'ere med båndstationer.



"Sinbad" (her lynskudt fra Amigaen) er nu også kommet i en udgave til Commodore 64/128.

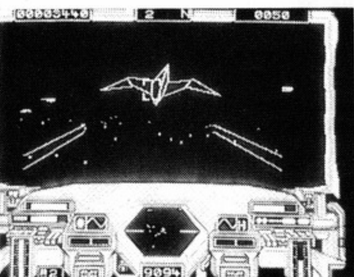
FRA COMPUTER TIL GRILLBAR

Normalt foregår konverteringer ved at et populært automat-spil fra grillbaren laves om til en hjemmedata-version. Det er på den måde, vi har fået spil som **Wonderboy, Super Sprint, Bubble Bobble** og **Gauntlet** for nu bare at nævne nogle få.
Men nu er tendensen så småt ved at skifte.
Spil er nemlig også begyndt at blive lavet fra computer om til en arcade-automat, og **Starglider** er nyeste eksempel.

Spillet, der blev valgt Årets Spil i flere udenlandske tidsskrifter, vil om få måneder være færdigt i coin-up udgaven, så du kan stå i spillehallen og proppe dalere i det. Det er **Bally/Sente**, som har købt rettighederne fordi de mente. spillet havde en åbenlys værdi som automat.
Rainbirds softwarechef **Paul Hibbard** kommenterer udviklingen med ordene "this is only the beginning..."

HOT FIRE-BIRD

Hvem er om sig? **Firebird** er om sig!
Spilfirmaet, der er ejet af det engelske telefonvæsen, inviterer dig til at tage en gåtur i den vilde ende af byen. Det sker med spillet **On the Tiles**, hvor du spiller rollen som en hjemløs gadekat. Kæmp for det daglige brød i skraldespande, på hustage og i skumle, mørke gyder, hvor kun den stærkeste overlever. Der findes kun een lov: Gadeloven. "On the Tiles" er gadevold i ialt seks forskellige bydele, du skal overleve een efter een - den ene sværere end den foregående.
Flying Shark er en anden Firebird-titel, vi kommer til at høre mere til. Spillet er en hjemmecomputer-konvertering af det populære horisontalt scrollende shoot'em-up fra arcade-hallerne. I spillet (oprindelig fra **Taito**) styrer du en B-52 bomber under anden verdenskrig.
Black Lamp er fra **Cain** og **Everett**, holdet bag så sikre grafiske succeser som **Star Trek** og **Shadowfire**.
Gigantspillet **Elite** er langt om længe kommet i IBM og MSX versioner.
Druid II er også ny. Efterfølgeren til den oprindelige **Gauntlet**-kopi **Druid** fra '86 har undertitlen **The Enlightenment**. I spillet kan du også vælge at spille to spillere på de ialt 15 kaosfyldte baner.
Som rosinen i pølseenden har Firebird gemt **Peter Packrat** til os. Nogle husker måske rotten Peter fra spillehals-maskinerne, hvor han boede i træer, under jorden og på en losseplads. Well, nu er der lavet en konvertering til både Commodore, Amstrad og Spectrum. Kvaliteten er så god, at Firebird nemt kunne forlange 170 kroner eller mere, men nej. Slip 59,- så er spillet dit.
I "Peter Packrat" skal du undgå slanger, store bulldogs, krokodiller og flagermus mens du samler ting sammen til din lille hule.



Den omvendte verden: Dette Rainbird-spil (Starglider) bliver nu konverteret til spilleautomat, så du kan putte to-kroner i det på din lokale grill.



"On the Tiles" fra Firebird handler om gadekatte, der kæmper med næb og klør... øh. Med klør.

NY TEXT-PC FRA AMSTRAD

Man tager 1 stk. Joyce, dobler hukommelsen, skifter printeren ud med en skønskriftsprinter og giver hele molevitten en ansigtsløftning. Resultat: Den nyeste i Joyce-familien, model PCW 9512.
Amstrads seneste må kaldes en succes-computer til ham, der ikke gider spille, men vil ha' hukommelse nok til både mailmerge og tekstbehandling. Maskinen, der kører CP/M, kommer med sort/hvid skærm, 1 diskdrev, lækker skønskriftsprinter, et tastatur blandt de bedste i sin klasse og alt software til en samlet pris på under 10.000 inklusive momsen!
Der er kun et minus: Maskinen er ikke IBM-kompatibel.
Men på den anden side - hvad kan man også forvente til den pris, når alt andet skal være inklusive...



Alt, hvad du ser på billedet (+ noget software, du ikke ser) er dit for under 10.000. Den nye mega-Joyce fra Amstrad, model PCW 9512.

NYSTARTET BILLIG-FIRMA

Sker der lige noget på den billige langside denne måned eller hvad? PULS crew er helt ør i hovedet af at høre om så mange lavpris spil eller budget games, som de jo kaldes i det store udenlandske.
Nu er endnu et nyt billigspilsfirma startet op. Navnet er **Alternative Software**, og som maskot har de en stor fed mafia-gorilla.



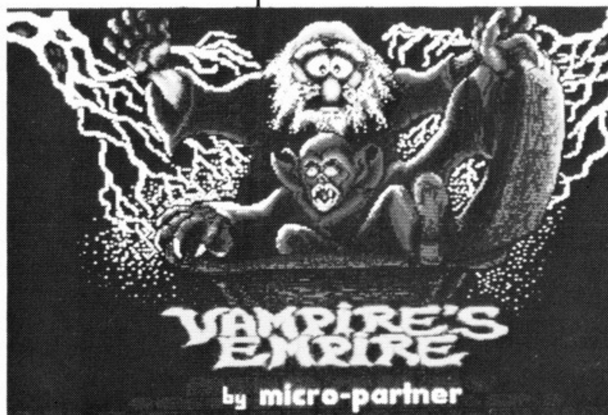
Denne kønne dreng er logo og maskot for en nystartet leverandør af billigspil, Alternative Software.

PULS

Spillene er både nyproduktioner og genudgivelser af gamle spil til ny (læs: lavere) pris. Alle koster de sædvanlige 30-40 kroner, og i flæng kan vi nævne navne som **Operation Fireball, Cricket International, Red Arrows, Olympic Spectacular, Star Wreck, Life Term, Wiz Biz, Run for Gold, Soccer Boss, Dead or Alive, Scare Bear, Crazy Er-bert og Indoor Soccer.**
Mest bemærket gør Alternative Software sig imidlertid med et helt nyt projekt, der må siges aldrig at være set før i softwarebranchens historie: De lancerer tre spil for et **billig**-spils pris. Eller sig det på en anden måde: For 30-40 kroner for du en "Triple Decker" med tre spil på. Pris omkring 10-12 kroner pr. spil.
Triple Deckers ligger pakket som:
Gran Prix sammen med **Day at the Races** og **Manic Mole.**
Invasion Force sammen med **Haunted** og **Parachute.**
Lunar Invasion sammen med **Jam Butty** og **Lander.**
Cavern Capers sammen med **Snap Dragon** og **Castle of Sand.**
Starfight sammen med **Scramble** og **Karate Warrior.**
Grebit sammen med **Mr. Freeze** og **Fruitworm.**
Altså ialt seks forskellige bånd med tre spil på hvert. Til den pris må vi dog bemærke, at spillene ikke er de bedste, vi har set. Men du havde vel heller ikke forventet andet...

PINK PANTHER PÅ SPIL

Inspektør Closeau er på krigsstien. Han går i søvne i sit hus. Hvem andre end **Den lyserøde Panter** gør alverdens kunster for at gøre livet surt for ham? Og hvor? I et nyt spil fra vesttyske **Micropartner**, såmænd!
Ja, du læste rigtigt. Nu kommer den lyserøde panter som computerspil. Efter længe at have hærget på film, i tegneserier, som klistermærker, kæledyr, badges, bilmaskotter og tyggegummi, you name it, er den franske hankat endelig gået til dataskærmen.
The Pink Panther, som spillet hedder, kommer i forretningerne meget snart.
En anden Micropartner-nyhed er **Tom & Jerry**. Gæt selv hvilken tegnefilm, dette spil er bygget over.
Begge titler kommer til Commodore, Spectrum, Amstrad, Amiga og Atari ST.
Samtidig med de to tegnefilmstie-ins lanceres også **Vampires Empire**, et imponerende arcadegame bygget over det interessante tema skræk, vold, gru, død og total ødelæggelse.
De første Micropartner-spil er allerede godt på vej til at blive solide salgssucceser. Og de fleste kender dem så småt: **Clever & Smart** (det gale spil bygget over crazy-tegneserien "Flip og Flop") samt **Western Games**, seks-kamps simulationen fra Texas, anmeldt i dette nummers SOFT Check.



"Vampires Empire" er et gruopvækkende rædselsspil fra Micropartner, Vesttysklands førende producent af computerspil.



Vesttyskerne kan bare det der med grafikken. "The Pink Panther" er den lyserøde panter i computerspilsudgave.

LADY DI'S TJENER

Det engelske kongehus er i en stor krise. Pressen kalder det en skandale, og måske er der lidt om snakken. Der er nemlig ikke een eneste tjener tilbage på **Buckingham Palace**.
For at få mad på bordet, søger kongehuset derfor en ny tjener. Men der kommer ingen ansøgninger. Folk gider simpelthen ikke arbejde for Charlie og Lady Di, Andy og Fergie, Elizabeth og hvad de nu ellers allesammen hedder.
Du får jobbet.
Og hvilket job!
Forhindringer er der nok af, og det bliver ikke nemmere af, at alle i den kongelige familie har sine særlige krav og ønsker.
Oveni kommer, at du skal undgå kinesiske kokke, der svinger med store kødknive eller vagter, der af en uvist grund er ude efter din skalp.
Et godt råd: Pas også på skeletterne. Men det finder du jo selv ud af, hvis du spiller **Flunky** fra **Piranha Software**.

ET KIDNAPPET FODBOLDHOLD

...er handlingen i **Roy of the Rovers**, et nyt spil, der egentlig er bygget op i to dele.
Roys lokale fodboldhold skal stille op i en kamp, hvor der kun må være fem spillere på hvert hold. Men der er problemer. For en eller anden ond type har kidnappet de fire andre fodbold-engle, så kun Roy er tilbage. Kan han finde resten af The Rovers?
Det afgør du. Styr Roy rundt i byen, gennem gaderne, ind i husene for at finde de forsvundne spillere. Det er et kapløb med tiden, og hvordan vil kampen gå, hvis du kun har fundet tre spillere... Eller to... eller een. - Ja, finder du ikke nogen, må du spille ene mand mod de fem på modstandernes hold.
Spillet er i to dele. Når tiden er løbet ud, starter fodboldkampen. Og så skal der ellers spilles bold.
Roy of The Rovers er to vidt forskellige spil på sammen bånd. Først et actionspil, dernæst et sportsspil. Ikke nogen dum ide, Piranha.



I "Flunky" er du blevet tjener hos Prins Charles og Lady Di. Glæd dig ikke for tidligt...

ACTION FORCE

Alle raske drenge mellem 5 og 15 kender **Action Force**, den internationale legetøjsbranches svar på tidligere tiders **Action-Man** og **GI Joe**.
"We're here to save the world", siger de gæve "freedom fighters", der landet over er de helt store sællerter i samtlige legetøjsbutikker.
"- And you be dead if you don't join us", fortsætter de i deres raske slå-først-Frede stil. Den vil du komme til at se mere af, i hvert fald hvis du er den heldige ejer af enten en Amstrad, en Commodore eller en Spectrum.
Virgin Games har nemlig trukket på deres **Gang of Five** programmørhold (dem med bl.a. **Sorcery**) og fået dem til at lave noget nær årets voldsspil.
I spillet er du en lille dum Action-Force plasticfilejs, der skal raide øen Botsneda for at finde en diskette, der ikke må falde i hænderne på **Cobra** (som altså er fjenden, ved du).
På Amstrad og Spectrum udgaverne styrer du Snake Eyes, som har en helipack og skal hjælpe Striker (en anden af plasticfigurerne) med at skaffe disken.
I Commodore-udgaven, derimod, styrer du en Dragonfly helikopter, som skal hjælpe selvsamme Striker mod fjenden. Og pas på: Virgin har lagt godt med forhindringer ind i spillet, så nemt bliver det ikke...



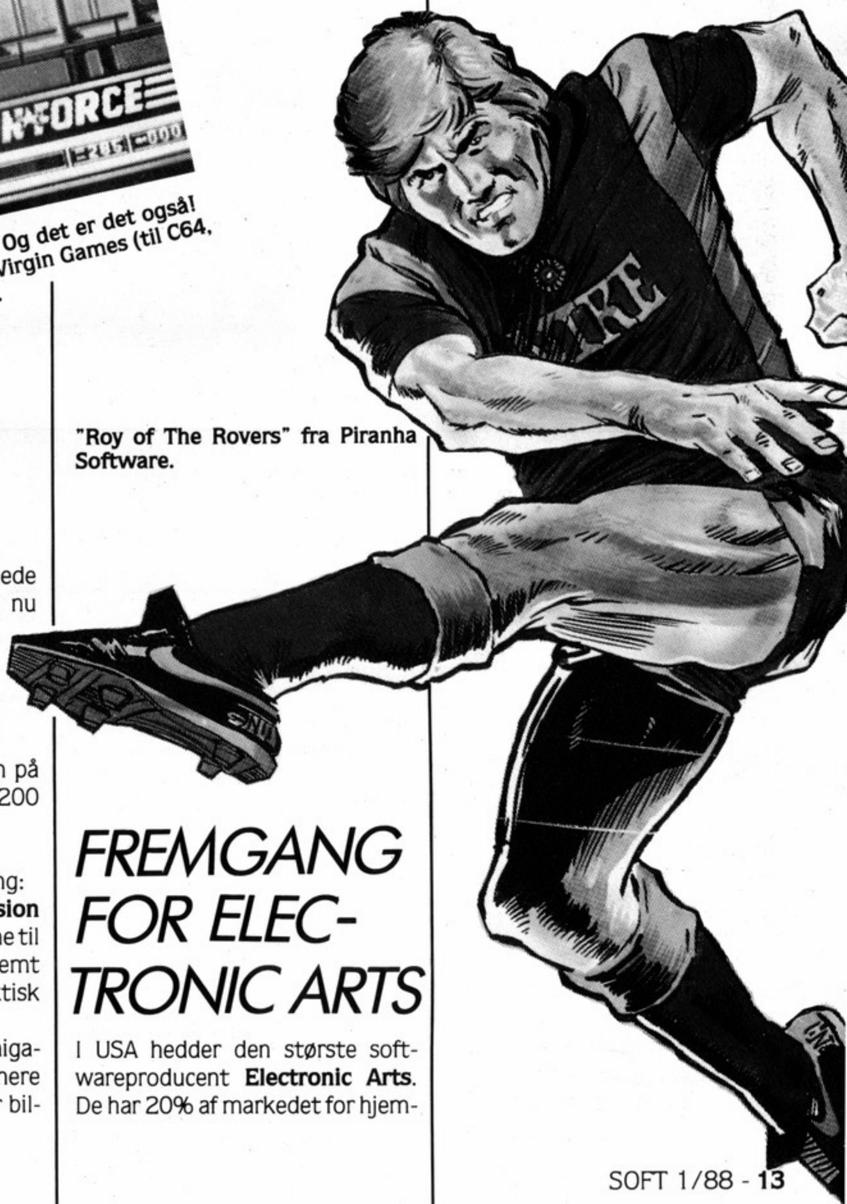
Det ligner næsten legetøj. Og det er det også! "Action Force" spillet fra Virgin Games (til C64, Amstrad og Spectrumm).

"DYRE" BILLIG-SPIL

Normalt er billigspil noget nede omkring 30-40 kroner. Men nu har **Mastertronic** sat sit navn på billigspil, der koster lige ved 200 kroner.
Forvirret?
Der er selvfølgelig en forklaring: Såvel **Chopper** som **Ninja Mission** er til Atari ST og Amiga. Spillene til disse to maskiner koster nemt 489 kroner, så her er 199 faktisk billigt.
Også **Feud** er kommet i en Amiga-version, ligesom **Rogue** ydermere er billigspil til 199,-. **Strike** er billigspil kun til ST'en, mens det sidste trekløver af "dyre" billigspil kun er produceret til IBM PC og de kompatible: **Pub Pool, Storm** og **Kobyashi**.

TRE NYE TIL AMIGA

Amiga-ejere, glæd jer: Fra **Micro-Value** er tre nye spil hastigt på vej mod vore breddegrader.
Det drejer sig om **Plutos, Mouse-trap** og det aktuelle **Formula One Gran Prix**.
I racerspillet vælger du mellem seks toptunede æsker på en af de ialt seks baner, der er lagt ind. Banerne er tro kopier af baner, der eksisterer i virkeligheden.
Alle tre spil er konverteret fra Atari ST.



"Roy of The Rovers" fra Piranha Software.

FREMGANG FOR ELECTRONIC ARTS

I USA hedder den største softwareproducent **Electronic Arts**. De har 20% af markedet for hjemmecomputer-programmer og forventer i år et overskud på omkring 50 millioner dollars, kan **Tari Hibbitt** fra analysefirmaet **Forty-Two** i England fortælle.
Samtidig med fremgangen i USA har **EOA**, som ElectrOnic Arts også kaldes, åbnet en europæisk afdeling med **Lesley Mansford** som daglig leder. Afdelingen ligger i den engelske by Langley og beskæftiger allerede nu de første 40 mennesker.
De leverer software fra Electronic Arts, men tager sig også af spil fra firmaerne **CRL** og **Nexus**, som har lavet en distributionsaftale med EOA.
Såvel tysksprogede som franske versioner af Amiga-softwaren i EOA's Deluxe-serie er kommet, også som følge af den øgede indsats i Europa. Vi tvivler dog på, om det gode initiativ følges op med danske, svenske eller måske norske tekster. Men man ved aldrig med de amerikanere...

PULS

TA' FIRE, BETAL FOR EEN

Hvis det var Brugsens tilbud på barnebleer ville du ikke betænke dig et sekund: Tag fire, betal for een.
Nu er det imidlertid **Hewson Software**, der fremsætter tilbuddet. Men derfor står sagen vel ikke anderledes.
Ideen er, at du køber opsamlingsbåndet med **Exolon, Zynaps, Rana Rama** og gode gamle **Uridium** (i plus-udgaven, den udvidede). Ved kassen køber du så hele pakken (den hedder **Four Smash Hits**) for et enkelt spils pris - kr. 179,-.
Ikke dyrt for fire spil, der allesammen har været en tur rundt at vende på de internationale spil-hitlister.

NYE KASKADER

Cascade Games, dem med **ACE** og **Sky Runner**, har efter den pæne modtagelse af **ACE 2** kastet sig ud i oversættelser til andre computere. "Sky Runner" er f.eks. netop kommet til noget så seriøst og kedeligt som en IBM PC eller kompatibel.
Også nye spil er det blevet til fra Cascade. **Implosion** er et af dem, men også **"19"** og **Ringwars** er det blevet til. Meget mere om de to sidste i vort næste nummer. Promise.

VAMPYR-DAMER

Et spil, der handler om kvindelige blodsugere?
Indrømmet. Umiddelbart lyder det lidt langt ude. Men ikke desto mindre er det virkelighed i **Mr. Weems and The She Vampires**.



Vampyrspil med et humoristisk touch: "Mr. Weems and The She Vampires".

Spillet, der har Mr. Weems i hovedrollen, kommer fra **Piranha Software**. Weems er en revisor, som ikke kunne klare det, og efter en kort periode som løvetæmmer, har han slået sig på vampir-jagt. Han bruger samme opskrift som **Ghostbusters**-drengene, og håber, det vil gi' masser af penge.
Angreb kommer fra alle sider. Flagermus, Frankenstein-uhyrer og de ækle She-Vampires (kvindelige vampyrer med højlakerede røde negle) er alle ude efter den stakkels Mr. Weems.
Heldigvis er der mange pudsige effekter i spillet. Find et hemmeligt våben på hvert level til at uskadeliggøre den enorme over-kvinde med. Eller find ekstra blod-leverancer, du kan indtage inden du er suget helt tør! Jo, der sker noget i "Mr. Weems and the She Vampires" (når du skyder kisterne, mindsker du antallet af fjender).
Køb spillet. Og forbered dig på en uhyggelig nat med vilde, blodsugende kvindfolk, som kun er ude efter een ting: Din krop!

UD Å KJØR...

Commodore 64-ejere, spænd sikkerhedsselen og på med styrthjelmen. Nu skal vi ud at køre hurtigt. Det mener i hvert fald billigspilsfirmaet **Code Masters**, der netop har lanceret **Grand Prix Simulator** til ren lavpris.
Spillet - der er skrevet af to brødre, **the Oliver Brothers** (lyder som efterfølgerne til "Osmonds" eller "Jackson Five", red.) - handler om fuld fest og fart på fremad.
Spillet har før været ude på Amstrad, og her hjalp Jarlen af Dumfries til med PR. Han er selv meget motorsports-interesseret og i vintermånederne siges han at kaste sig over sporten pr. datamat.

EN FAN-KLUB FOR SPIL

Piranha- spilproducenten, som er opkaldt efter en piratfisk - lancerede for kort tid siden sin helt egen fan-klub. Klubben er for aktive computer-spillere og dens navn er naturligvis **"The Piranha Fin Club"**.

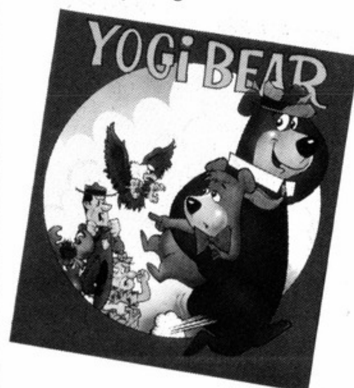


"Grand Prix Simulator" er det seneste spil fra de to brødre bag billigspilsfirmaet Code Masters.

Melder du dig ind (det koster 2 pund, ca. 25 kroner) får du et Piranha badge, en Piranha kuglepen, et medlemskort, nogle nye plakater fra Piranha-spil, et klubblad og et spørgeskema.
Herefter vil du hver anden eller hver tredje måned modtage et nyhedsbrev med forskellige nyheder og rygter om folk bag spillene, info om nye spil før de udkommer, konkurrencer, breve fra andre medlemmer, discounttilbud på spil til medlemspriser, tilbud på klub T-shirts og andet godt i den stil.
Piranha Software står bag spil som **Flunky, Judge Death, Yogi Bear** og **Roy of the Rovers**. Du kan skrive til dem på adressen:
Piranha, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF, England.

BJØRNE-STREGER

Yogi er dit navn og du er en bjørn. I hvert fald i det nye **Yogi Bear** fra softwarehuset **Piranha**, opkaldt efter en uspiselig fisk.



Bamses venner? Både og. Livet er hårdt for Yogi Bear i spillet af samme navn, men lille Boo Boo (under armen) er hans ven.

For en bjørn, der er klogere end gennemsnittet, skulle det være en smal sag at klare livet i Jellystone. Det er det også. Næsten.
Desværre viser det sig, at stakkels lille Boo Boo, minibamsen over dem alle, er blevet kidnappet af en ond jæger og bliver holdt fanget et ukendt sted i Jellystone.
Som den sande helt, Yogi Bear jo er, drager du af sted for at finde lille Boo Boo. Jellystone er et stort sted, så det er med at samle godt med picknic-madkurve for at holde helten oppe (uden mad og drikke duer helten ikke).
Mens du leder efter spor på Boo Boo, skal du samtidig undgå vrede campister, overvægtige kællinger, jægere, lystfiskere, rensdyr, vandfald, frøer, slanger og hidsige fugle. Tiden er også ved at løbe ud, for redder du ikke Boo Boo, dør han af sult.
Er der bamse nok i dig til at klare **Yogi Bear**? Selvom du måske synes, tegneserie-temaet er en tand for barnligt, er spillet faktisk skægt. Så gå bare lidt i barndom igen og tænd for **Yogi Bear**, og hip hurra for bamsefar, han er så sød og rar!



Er det sådan en, du har? Og kan du også programmere den? Så er der gode chancer for at vinde kolde kroner hos Commodore.

SPECTRUM

Der er ikke mange **Spectrum**-ejere tilbage i lille Danmark, men for de stadig trofaste er der godt nyt: Plus 3 er kommet.

Spectrum Plus 3 er en Spectrum Plus 2, men med diskettestation istedet for båndoptager. Diskettestationen er en 3 tommers af samme type, som sidder i Amstrads 664, 6128 og Joyce. Ikke så underligt, da det jo er **Amstrad**, der ejer **Sinclair**, som fabrikerer Spectrum.

For de vordende Plus 3 ejere har **Martech** nys lanceret en diskette med fire Spectrum-spil. Spillene koster omkring 200 kroner ialt, og disketten har **Slaine, Catch 23, Pulsator** og **Nemesis the Warlock**. Allesammen nye (eller forholdsvis nye) spil af en rimelig kvalitet.

Disketten har fået det geniale navn **Four Top Games**. Den sælges gennem **Dansoft**.

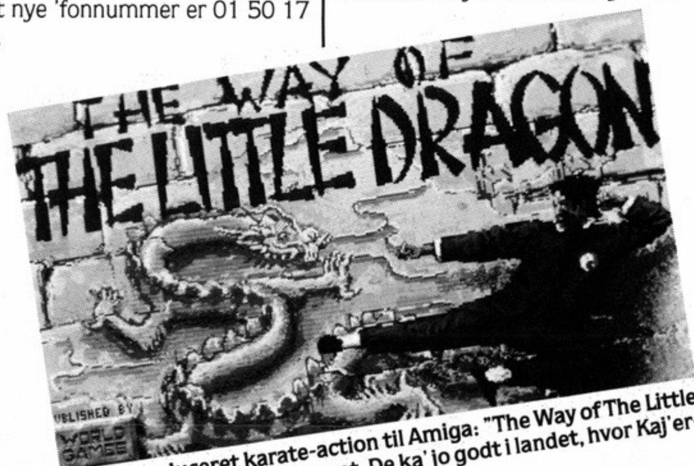
WW HOLDER FLYTTEDAG

Tra-ta-ra-ta-ta. Trut i hornet. World Wide Software holder fest, og det gør de jo, og det er i dag. Hvorfor vi synger? Og hvorfor fest? Forvirret?

Well, pæredanske **World Wide Software** er flyttet og de nye lokaler blev fejret fornylig med en lille en til benet og en større en til maven for pressens indbudte.

Samtidig blev **King of Chicago** vist sammen med demos af **Aegis Videoscape** til Amiga. Begge dele importeres af World-folkene, der også i de nye lokaler har startet inhouse programmering af egne spil. **The Way of the Little Dragon** er således et **dansk**-udviklet spil, vi snart for at se fra den kant. Spillet er karate-action på Amiga-plan.

Mogens Kim Høj Jensen legede flyttemand Olsen for en dag sammen med **Carsten Holløse** og resten af staben. Hvor de flyttede hen? Fra Amager til... - Amager! Det nye 'fonnummer er 01 50 17 00.



Danskproduceret karate-action til Amiga: "The Way of The Little Dragon" (...det da majet pænt. De ka' jo godt i landet, hvor Kaj'erne bor).

BRAND-VARM NYHED

Priserne er sænket på landets to mest solgte EPROM-brændere, kan importfirmaet **DC Trading** i Nibe fortælle. Det drejer sig om brænderne **Dela II** og **Rex II**, der nu koster 498,- kroner pr. stk.

Prisfaldet skyldes sænkninger hos Dela Elektronik og Rex Datentechnik, der efterhånden har leveret mere end 3000 EPROM-brændere til Danmark.

Fælles for de to brændere er, at de begge programmerer EPROMS i 27'er serien op til 32 K bytes. Begge har indbyggede modulgeneratorer og maskinkode-monitorer.

For 128,- kroner ekstra kan Dela II udvides til også at kunne brænde 64 K EPROMs.

VIND PENGE MED DIN AMIGA

Kan du programmere på **Amiga**, brænder **Commodore Danmark** i Århus efter at se, hvad du har lavet.

Send programmet ind til inden den 1. marts, så er du med i deres programmørkonkurrence. Og vigtigst af alt: Du beholder selv alle rettigheder til programmet, og hvis Commodore selv vil udgive det (eller hjælpe dig til at få det udgivet), aftaler I selv en ekstra betaling, du skal have.

Præmierne går op til 25.000 kroner og der er to kategorier: En for ejere af Amiga 2000 og en for alle andre.

Mere info hos Commodore på 06 28 55 88.

Masters ride



er igen

Endnu et "Masters of The Universe"-spil er på gaden. Dennegang er det Gremlin Graphics, der står for løjerne, og anledningen er den nye film med Dolph Lundgren i hovedrollen. SOFT har set på både film og spil.

Så ta'r vi endnu en gang verdens grimmeste plastic-mænd frem. Yep, drenge: Vi skal lege med Masters!
Der er lavet adskillige spil med heltene fra "Masters of The Universe"-serien og et af dem testede vi for et halvt års tid tilbage.
Nu er der kommet et nyt. Anledningen er, at He-Man i svenskeren Dolph Lundgrens figur får sin debut som spillefilm. Og hvad havde du gættet, andet end at vi selvfølgelig i den anledning får et tie-in Heman-spil.

Filmen

Du har ikke set den, for den har slet ikke fået premiere endnu. Men never fear - vores USA-mand sneg sig ind i den lokale bio og nød verdenspremieren. Derfor er her, straight from the telefax, hans ultra-hotte reportage om den film, spillet er bygget over:
På planeten Eternia er alt ødelagt af krige. Stedet, der før var et paradis, ligger nu i ruiner på grund af mørkets onde kræfter, den magtsyge Skeletor og hans kvindelige hjælper Evil-Lyn (tyk joke, vi lo i hele 9 sekunder).
Skeletors ærkefjende er He-Man, Eternias helt og samtidig ven med den gode Troldkvinde. På sin side har He-Man også Gwildor, en lille kær dværg med en hjerne som et sandt geni, Teela, en køn ung kriger og Man-At-Arms, Teelas stærke far.
Filmen starter med, at Skeletor har fanget troldkvinden i et energi-felt, hun ikke kan undslippe fra. Skeletor opsuger langsomt al hendes kraft, han overfører den til sig selv. Mens kraften, der stammer fra Eternias måne, overføres, bliver det sværere for troldkvinden at stå imod, og inden 24 timer er det fuldmåne. Så vil troldkvinden være hjælpeløs.
He-Man kommer lige fra krigsskuepladsen og møder Teela og hendes far i paladset. De kæmper bravt mod Skeletors mænd, men finder hurtigt ud af, at fjenden er i overtal. Troldkvinden giver dem det råd, at de skal flygte, men komme tilbage og redde hende inden 24 timer.
Hos "Robbie's Ribs 'n' Chicken" er Julie Winston netop blevet færdig med dagens arbejde. Julies forældre døde fornylig i et flystyrt og nu skal hun snart flytte østpå for at bo hos sin tante. Hun mødes med sin kæreste, musikeren Kevin, for sidste gang den aften - de siger et sidste farvel inden hun skal rejse.
Sammen kører de til den lokale kirkegård, hvor Julies forældre ligger begravet, og her støder de på en lille glinsende, klar ting. Gwildors kosmiske "nøgle"!
Ikke langt derfra går He-Man og Co. rundt og leder på må og få efter netop den nøgle, så de kan komme væk fra byen Colby og hjem på Eternia.
Altimens er Kevin og Julie taget hen på den lokale High-School for at være lidt sammen alene (hmm, hrmmm..). Kevin begynder at lege lidt med den underlige nøgle, og uden at vide af det, sætter han et magisk energifelt i kraft. Det skulle han aldrig havde gjort.
Oppe på planeten Eternia, kan Skeletor og Evil-Lyn lokalisere energifeltet med deres scanner. Skeletor, som har sin helt egen private cosmic key, sender sine fire mest voldelige dræbere afsted på en mission hvor de skal finde den



He-Man spilles af svenskeren Dolph Lindgren.

Evil-Lyn, en af de onde på Skeletors hold.

Spillet, der kommer fra Gremlin Graphics, hedder ganske enkelt "Masters of the Universe" og dækker handlingen fra filmen "Masters of The Universe - The Movie" ganske godt.
Du styrer grafikklatten Dolph Lundgren alias Heman, som udover at være på spil også optræder på mere end 1000 forskellige produkter verden over - lige fra nøgleringe, klistermærker, legetøj, tyggegummi, tapet, sengetøj og 994 andre underlige ting.

De tre samles i Gwildors hule. Gwildor har en lille kosmisk nøgle, som er en aflang rund tingest, der er i stand til magisk at transportere alle gennem universet. Gwildor trykker en lille tone-kode ind, så gruppen kan forlade stedet, men ved en energi-fejl ændres målstedet. He-Man kommer sammen med sine venner ned på en planet, der kaldes Jorden, nærmere bestemt til Colby, en lille by et sted i Californien.

He-Man i Californien

Nu kunne man måske fristes til at tro at He-Man ville spille California Games. Men not so, not so.
Det er en fejl, at holdet er havnet i Colby.

Masters rider igen


He-Man in action.

anden "nøgle", Gwildors, og tilfangetage He-man og hans venner. Kevin lader Julie blive i gymnastiksalen på High-School, for han skal lige ned i Charlies musik-biks og vise den underlige glitrende nøgle til vennerne. Hvad han ikke ved, er at Blade, Karg, Saurod og Beastman - Skeletors dræberhold - ankommer til skolens gymnastiksal mens han er nede hos Charlie.
De fire onde prøver at fange Julie og kommer til at sætte ild til skolen (fest).
Julie undslipper, men støder ind i He-Man og de andre, som fortæller hende om deres problemer og beder hende om at hjælpe dem. Selvfølgelig kan Julie mærke på de "vibes", He-Man udsender, at han er en flink fyr. Hun beslutter sig for at hjælpe de gode mod de onde.

He-Man i en 60'er bil

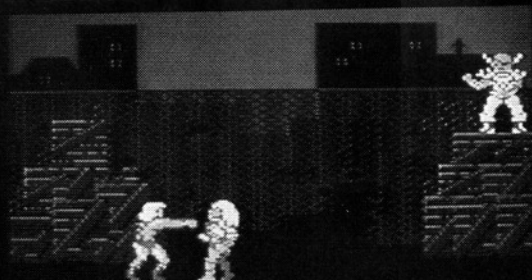
Julies ven Kevin har en walkie, og over den hører han, at der er blevet sat ild på skolen. Alle andre ville juble over denne nyhed, men for Kevin er det ikke så godt - hvad nu hvis der skete noget med lille Julie?
Han skynder sig hen på sin High School, men den er spærret af og politikommisær Lubic spørger, hvad han har for. Efter at have lyttet til Kev's beretning, kører Lubic ham over til Julies hus, så han kan vente på hende der. Han er ret hooked på historien om den magiske nøgle, især efter Kevin viser ham, hvad den kan udrette. Lubic tager nøglen med for at få den undersøgt nærmere - måske den kan bruges som bevismateriale.
De fire Skeletor-håndlangere skynder sig tilbage. De er godt flove, og Skeletor bliver rasende, da han hører, at de ikke har kunnet få tag på nøglen. Sammen med Evil-Lyn tager han selv til Colby, og i Julies hus finder de Kevin. Han får sit livs chok, og Skeletor presser ham til at fortælle, hvor nøglen er. Skeletor og Evil-Lyn forlader ham der-eft... at lede efter politikom-... Lubic.

Få minutter efter ruller en ægte fed 60'er-øse op foran huset. Det er Julies vogn, en rap sag, og med sig har hun He-Man, Teela, Man-at-Arms og Gwildor. Kevin bliver lidt bleg, da han ser He-Man og hans underlige venner, men slutter sig alligevel til dem. På trods af deres mærkelige udseende.
Han fortæller dem, at Lubic har Gwildors nøgle, og at Skeletor er kommet for at få den. I Charlies musik-butik finder de Lubic, som ikke vil give He-Man nøglen. Han synes nemlig, He-Man er en tand for meget - det kan ikke være hans nøgle, ikke sådan som han ser ud. Pludselig angriber fjenderne fra Eternia og Charlies musik-shop er et stort kaos. He-Man mod Skeletor og hans håndlangere. Det hele er zap-zap-zap og en duft af brændt lazer står ud i rummet. Alle smider sig i dækning.

Filmen ender godt

I en gyde bag musik-forretningen tryller Evil-Lyn sig selv om til Julies afdøde mor. Julie, der tror, det er hendes mor, der er kommet tilbage, giver hende nøglen. Straks kontakter Evil-Lyn Skeletor og fortæller ham de gode nyheder, og Skeletor føler sig ovenpå. Han ankommer til Colby med flere hundrede mænd, for nu skal He-Man fanges.
Det har han held med, og He-Man føres i fangenskab til Eternia. Men den gyldne nøgle virker ikke mere, for i kampens hede er den ødelagt. He-Mans venner kan ikke komme tilbage til Eternia og redde ham. Men så gør Kevin noget genialt. Han er jo ikke musiker for ingenting, og han kan huske de toner, nøglen udsendte. Straks tænder han for en elektronisk synthesizer og afspiller de selvsamme toner igen. Sammen med politikommisær Lubic kommer hele holdet til Eternia, hvor Lubic går amok og skyder løs på alt og alle.
Til sidst sejrer de gode. Skeletor kastes i et stort sort hul og Evil-Lyn sendes ud i intetheden. Troldkvinden befries, og politikommi-





He-Man kæmper på en forladt losseplads mod Karg og en anden af Skeletors håndlangere.



Skeletor, den mørke sides hersker.

He-Man fanget af Skeletors mænd.

sær Lubic (der i mellemtiden er blevet forelsket i en lokal skønhed) beslutter sig for at blive.
Julie og Kevin skal tilbage til jorden, og ved hjælp af Gwildor sendes de også lidt tilbage i tiden. På den måde er Julie i stand til at forhindre sine forældres flystyrt - hun gemmer nemlig deres bilnøgler, så de kommer for sent til lufthavnen.
Uden for huset møder hun Kevin. Hun spørger ham, om det var en drøm det hele. Måske var det, det ved ingen. Men i sin lomme finder Julie en lille krystal - en gave fra Troldkvinden. Pludselig virker Eternia så virkelig, så tæt på...
Og lyset tændes i den lumre biograf.

Computerspillet

I spillet skal du samle de forskellige toner, der kan få nøglen til at virke. Der er ialt otte toner, du skal samle.
Hver tone ligger på forskellige levels, og den første tone får du ved at skaffe tilstrækkeligt med points i en omgang shoot'em up. Herefter får du besked fra Teela om hjælp. Du befinder dig pludselig på en forladt losseplads, hvor du kæmper mod Blade og Karg, to af Skeletors professionelle dræbere. Hvis du vinder, har du tjent endnu en tone.
Med to toner i lommen får du et SOS fra Charlies musik-shop. Det er et problem overhovedet at finde derhen, men du din vej finder du en tone. I butikken er der yderligere en tone at hente, men kun hvis du kan skyde dig fri. Der er en "space disc" for enden af en stige, og den skal du op på.
Bliver du fanget, ender du i "Castle Greyskull". Og samler du ikke alle otte toner, vinder Skeletor.
Har du derimod samlet alle otte toner, kæmper du på sidste level selv mod ham personligt. Og det er klart det ultimative!
Grafikken i spillet er i den bedre ende. Dolph Lundgren ligner faktisk He-Man, selv i pixels.
Lyden er også helt fin, men ellers er spillet, som man kunne forvente det. Action, der ikke skiller sig ud fra så meget andet.
"Masters of the Universe" er i sin nye version slet ikke dårlig. Men det er heller ikke det mest geniale spil, vi til dato har set.

Torben Fløisdorff

Start indkøbsvognen og kør den i stilling:

COMPILATION BUYERS GUIDE

Når indkøber Christian Petersen hos spilimportøren PCS i Nordsjælland bestiller nye varer hjem fra England, er der altid mange compilations imellem ordrerne.
Compilations er det engelske ord for det, vi på dansk kalder for kompilationer eller opsamlings-pakker. Det er bånd, hvorpå der ligger mere end et spil, men alligevel sælges båndet kun for et spils pris. Typisk til 179.-.
Det skyldes, at spillene på kassetterne er af ældre dato. Som regel fra tre-fire måneder gamle og ældre.
- Men de er stadig gode, bedyrer Christian Petersen.
- Og da det er de samme spil, er gameplay præcis som dengang, de solgtes hver for sig.
På en typisk engelsk opsamlingspakke ligger mellem fire og seks spil. Nogle har dog kun tre, mens andre - bl.a. "Kids Play", "Game Set and Match" og "SoftAid" - har helt op til 10 forskellige spil.
I en kompilation ligger der dog kun et, højst to, kassettebånd, så problemet med at få så mange programmer presset sammen løses ved, at man lægger den efter hinanden på et langt bånd.
- Det giver desværre nogle flere muligheder for loade-fejl, fortæller en forhandler, Christian Petersn og PCS har leveret spil til.
- Men der er jo minusser ved alting, og load-fejl er til at leve med, for de fleste spil er jo lagt på båndet både to og tre gange.

Markedet er broget, men kvaliteten er høj.

SOFT var på butiksbesøg og noterede sig de mest aktuelle compilations plus nogle gamle, der stadig sælger i stort tal.
Alle er de med i oversigten over de bånd, du ganske givet vil støde på, hvis du blander dig i julehandlen eller de mange januar-udsalg, der er tradition for landet over.
På nogle af kompilationerne finder vi gengangere. Tag f.eks. "Summer Gold" og "Epyx Epics", der begge har Impossible Mission blandt deres spil.
Flere af opsamlingsbåndene er af ældre dato. Men overvej dem alligevel. En pakke som til eksempel den første i "They Sold A Million"-serien er nemlig supergod til prisen selvom den har mere end et år på bagen.

Du kan være heldig på andre opsamlinger at finde bonus-spil, der aldrig har været udgivet før. Elite har bl.a. lagt Duet som et gratis-spil på deres "6 Pak Hit Pak I". Duet er i virkeligheden spillet Commando 87, der aldrig blev udgivet på et selvstændigt bånd. Tilsvarende er "Trio Hit Pak" (også fra Elite) en hel pakke, som udelukkende rummer spil, er aldrig har været set før og ikke kan købes for sig selv. Men det er dog undtagelserne, der bekræfter reglen.
Nogle compilations er bygget over specielle temaer. Tag bare "Epyx Epics", som kun er spil fra det amerikanske firma Epyx. Eller "Coin Up Classics", der alle er konverteringer af populære spil fra grillbar-automaterne. Navnet er afslørende for handlingen i "Sports Pack", og "4 Stateside Smash Hits" rummer solide kassesucceser fra US of A (bl.a. den evigt unge Choplifter-klassiker og redaktørens absolutte nostalgifavorit, Raid on Bungeling Bay). Hvad du måske ikke vidste er, at "4 Action Hits" alle rummer svenske spil og at "Four Smash Hits" kun har spil fra softwarehuset Hewson.
Et pænt bud til prisen er "Game Set and Match", der giver dig 10 sportsspil (med mere end 20 "events" ialt). Prisen er højere end normalt - afhængig af forretning betaler du alt mellem 250 og 300 kroner for båndversionen. Til gengæld har du altså det store antal spil og en vis garanti for rimelig kvalitet. Det er Ocean, der står for udgivelsen.
Et andet særligt godt køb er samlingspakken "Kids Play" med ialt 10 spil for et spils pris. Spillene er alle af en OK kvalitet og har alle været solgt tidligere til fuld pris hver for sig. Pakken er - i stil med det gamle "SoftAid" projekt - lavet specielt med velgørende formål for øje. Softwarefirmaerne får nemlig ikke en øre af overskuddet, der fuldt og helt går til at støtte kampen for børns rettigheder verden over (Organisationen bag båndet hedder BACK, Battle Against Cruelty to Kids).

Testholdets vurdering

I og for sig satte vi testholdet på en svær opgave, da de skulle vurdere pris/kvalitets-forholdene på de mange kompilationer. Og så havde vi endda kun givet dem de mest aktuelle, hvilket er et begrænset udbud af de mange pakker, der rent faktisk findes i handlen.
Set i forhold til, hvad du får for pengene, er alle opsamlingsbånd gode køb. Som tommelfingerregel er der tale om kvalitetsspil, der godt nok er gamle, men ikke så gamle, at de må sælges hver for sig som billigspil i relanceringer.
Men selvfølgelig er der også mindre gode sæt blandt opsamlingerne. Og skal der sættes navne på, må "Coin Up Classics" samt "Conflicts 1", "Conflicts 2" og "War Game Greats" komme blandt de uheldige. Den første, fordi programmeringen er dårlig, og de tre sidste, fordi de kun tiltaler folk med interesse for den specielle type spil Wargames. Altså spil om strategisk krigsførelse, hvor du skal tænke dig om.
Ellers kan du roligt gå ud og købe en kompilation. De er gode køb og du får meget for pengene, også selvom det er ældre spil, der som regel ligger på båndene.
Alternativet til en kompilation er 4-5 billigspil, men kvaliteten kan være meget svingende blandt billigspillene. Sådan er det ikke med spil på opsamlingsbåndene: Her ved du (nogenlunde) hvad du får.Og så er der ved at ske noget nyt hos i hvert fald Supersofts forhandlere. Her er nemlig lanceret et fænomæn, der kaldes "Super Value". Kort fortalt går det ud på, at du kan købe gamle fuldprispris i de originale æsker til 49,95. Årsag: Spillene kan ikke sælges længere til fuld pris, og for dem, der ikke vil købe en hel compilation, er der lavet "Super Value" æsker med et enkelt original-spil i hver.
Stadig er det dog helt klart kompilationerne, opsamlingsbåndene, der sælger bedst.
Salgsmæssigt er Elites fire "Hit Paks" og de tre fra "They Sold A Million"-serien blandt de helt store vindere.
Men i pris/kvalitet må "Kids Play" ligge i top. Ganske simpelt fordi du får 10 gode spil (okay, der er et par nittere imellem) for under 200,- kroner og også fordi overskuddet går til et godt formål.
Mindst lige så interessant er "Epyx in Scandinavia". Denne samling er lavet specielt til det nordiske marked, og her er prisen bare 99,- for ialt fem stærke Epyx spil. Denne samling er faktisk bedre end "Epyx Epics", der trods den dobbelte pris kun har fire spil. "Epyx in Scandinavia" er best buy. To kassetter med fem skrappe US-games.
Også "Game Set and Match" er værd at overveje, trods den højere pris - men kun hvis du altså kan li' sportsspil.
Go' indkøbstur.

Torben Fløisdorff

Hvad enten du køber gaver ind i julehandlen eller shopper dig fattig i landets mange januar-udsalg, er der gode penge at hente, hvis du køber dine spil på de såkaldte "compilations-tapes". SOFT fortæller dig hvorfor...

HVAD ER DER PÅ OPSAMLINGERNE:

SOFT Check holdet har set på nogle af de mest populære compilations eller opsamlings-pakker, som de ofte kaldes. Det er langt fra alle, vi har taget med, men oversigten giver et fingerpeg om nogle af de bånd, du efter al sandsynlighed oftest vil støde på, hvis du bevæger dig rundt i databutikkernes pulserende indkøbsjungle.
Alle sæt findes til både Commodore 64/128 og Amstrads CPC'ere, med undtagelse af "Conflicts 2", "Shoot 'Em Up", "Epyx Epics", "Epyx in Scandinavia", "Sports Pack", "War Game Greats", "Accolade Pack", "4 Action Hits" og "4 Stateside Hits", der kun findes i Commodore-versioner.

Coin Up Classics
Breakthru
Crystal Castles
Kung Fu Master

Conflicts 1
Battle of Britain
Falklands 82
Theatre Europe
(På Amstrad ligger Tobruk istedet for Falklands 82)

Conflicts 2
Battle for Midway
Iwo Ima
Oki Nava

Edge Classics I
Brian Bloodaxe
Bobby Bearing
Quo Vadis
Wizardry
Firequest
(På Amstrad er Quo Vadis, Wizardry og Firequest erstattet med Palitron)

Accolade Pack
PSI-5 Trading Co.
Law of the West
Hardball

Live Ammo
Army Moves
Rambo
Green Beret
Top Gun
The Great Escape

Elite Hit Pak
Commando
Bomb Jack
Frank Bruno's Boxing
Airwolf

4 Action Hits
Soldier One
Captured
'43 - One year after
Blood 'n Guts

Shoot 'em Up
Blue Max
Dropzone
Super Zaxxon
Fort Apocalypse

Star Games I
World Boxing
Beach Head II
Fractalus
Way of The Tiger

Star Games II
Knight Games
Trailblazer
Eidolon
Avenger
Highway Encounter
Trailblazer

Trio Hit Pak
Great Gurianos
Airwolf 2
Cataball
(På Amstrad ligger 3DC istedet for Cataball).

6 Pak Hit Pak
Scooby Doo
Fighting Warrior
1942
Antiriad
Jet Set Willy II
Split Personalities
Duet

6 Pak Hit Pak 2
Eagle's Nest
Batty
ACE
Shockway Rider
International Karate
Light Force

Epyx Epics
Impossible Mission
Summer Games I
Breakdance
Pitstop II

Epyx in Scandinavia
Impossible Mission
Pitstop II
Winter Games
Movie Monster
Super Cycle

Konamis Coin-Up Classics
Green Beret
Mikie
Yie Ar Kung Fu
Hypersports
Ping Pong

Sports Pack
Championship Basketball
Championship Football
Championship Baseball

Star Games II
Highway Encounter
Knight Games
Trail Blazer
Ball Blazer
Avenger
Eidelon

Summer Gold
Impossible Mission
10th Frame
Rebel Planet
Dambusters
Bruce Lee
Beachhead II

They Sold A Million I
Daley Thomsons Decathlon
Jet Set Willy
Beachhead
Staff of Karnath

They Sold A Million II
Bruce Lee
Match Day
Match Point
Entombed

They Sold A Million III
Fighter Pilot
Rambo
Ghostbusters
KungFu Master

Four Smash Hits
Exolon
Zynaps
Rana Rama
Uridium Plus

War Game Greats
Battle for Normandy
Knights of the Desert
Combat Leader
Tigers in The Snow

4 Stateside Smash Hits
Choplifter
Stealth
Spelunker
Raid on Bungeling Bay

Kids Play
Xeno
Deactivators
Monty on the Run
Starion
Spindizzy
Bounces
Barry McGuigans Boxing
Bounty Bob Strikes Back
Electroglide
Skyfox
(På Amstrad er de sidste 6 spil erstattet med Night Gunner, Tempest, Knightshade, Nomad, Marsport og Starstrike).

Game Set and Match
Championship Basketball
Hyper Sports
Snooker
Ping Pong
Super Soccer
Barry McGuigans Boxing
Match Point
World Series Baseball
Jonah B's Squash
Daley Thompson's Supertest
(På Amstrad ligger Pool og Konamis Tennis istedet for Snooker og Match Point)

Så skal der gættes:

CD

Vind en transportabel



De transportable Compact Disc afspillere bliver det helt store i '88. Og hvem er med i front? Ja, du kan vinde din helt egen af slagsen takket være SOFT, Erlandsson Gruppen og World Games...



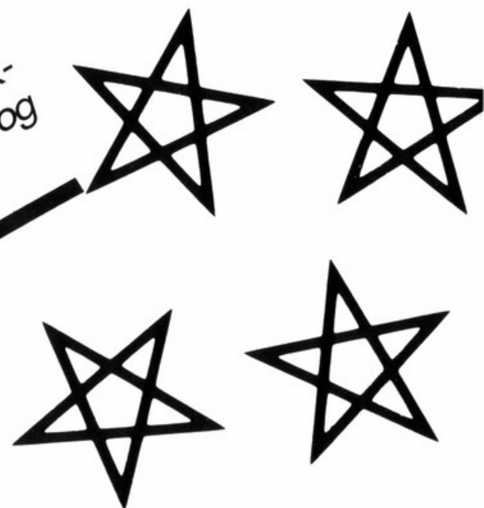






Foto nr. 1 er taget fra Micro Partners "Western Games". Men hvilken event er det?

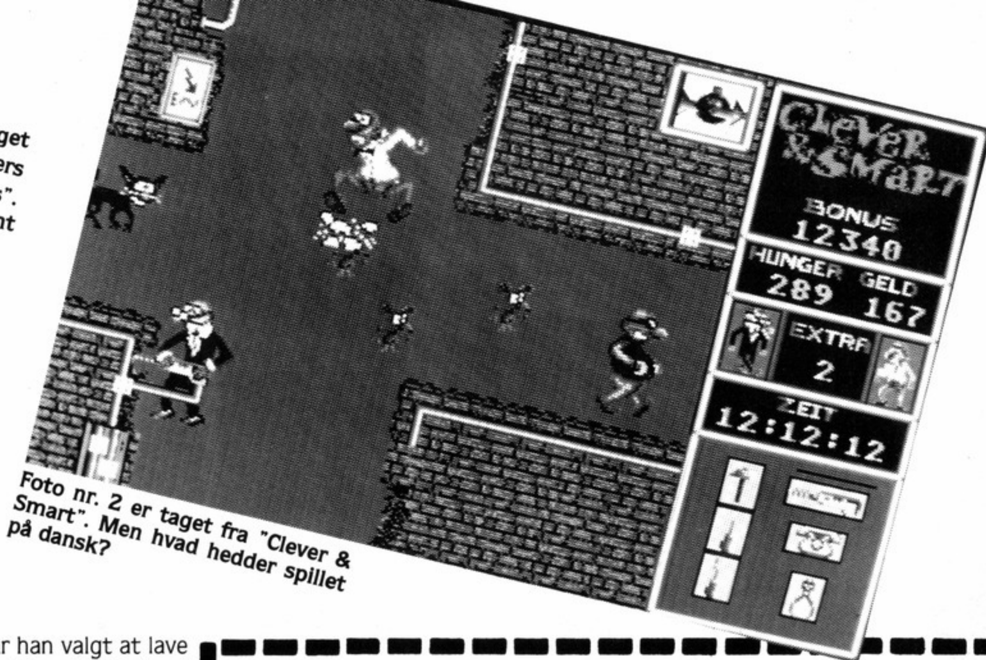


Foto nr. 2 er taget fra "Clever & Smart". Men hvad hedder spillet på dansk?

Vi tester din softwareviden om året der gik. Kan du svare rigtigt på vores spørgsmål om spilbegivenheder i 1987, vinder du måske en transportabel Compact Disc spille eller en af de mange pæne "sidegevinster".

Spillen, du kan vinde, er så ny, at den endnu ikke har landet på vores breddegrader. Der er toptrimmet japansk finteknologi fra Funai, der egentlig først kommer til landet i løbet af forsommeren. Men-men-men:

Erlandsson Gruppen har arrangeret, at SOFT med specialfragt får fløjet et eksemplar til Danmark. Og det er det eksemplar, du kan vinde - så ikke bare får du en transportabel Compact Disc afspiller gratis, du bliver også den første i landet, som har den! Now ain't that somethin'?

Skal vi tro pressemeddelelser og udenlandske blades test, er den transportable Funai CD at finde blandt de bedre af slagsen. Kvaliteten er på Sony-niveau, og lyden skulle være bare helt utrolig. I forvejen er CD-lyd jo fantastisk klar, uden ridser og støj. Og Funai CD'en klarer sig flot blandt de transportable, også i sammenlignende tests.

Fra verdens næststørste producent

Funais nye transportable CD er supertynd - men det skal den slags jo være, hvis man skal kunne ha' dem med over alt, der er jo ikke Ghettoblasters, der her.

Designet står Ykone Hariri får. Nej, du kender ham ikke og navnet lyder snarere som en Ming-Mang risret fra de gules land, men derude er han faktisk en af de kendteste industri-designere. Det er bl.a. ham, der har finpudset Canon-kameraerne og også haft lidt at gøre med linierne på den nye Daihatsu Charade.

Funai CD'en har han valgt at lave hvid. Og det er ikke et helt dumt valg, især ikke når betjeningsknapperne med deres metallic-look står i god kontrast.

Funai er verdens næststørste CD-producent, kun overgået af SONY. Det er begrænset hvor mange Compact Disc afspiller, der står Funai på, for størsteparten sælges til andre fabrikanter, der så inbygger dem i alle deres prosukter. F.eks. er samtlige Aiwa-CD'ere lavet af Funai-fabrikken...

Funai blev stiftet 1961 og er i dag en af Sony's værste konkurrenter. Her i Skandinavien står Erlandsson Gruppen for Funai importen, og et stort salgsfremstød er under planlægning. Så regn trygt med, at Funai-navnet bliver noget, du kommer til at høre mere til.

Pæne præmier på højkant

Udover den smarte CD-afpiller, du kan ha' med dig over alt, er der gost med "trøste-præmier" til i alt 20 andre. Fra Worldwide Software kommer "Defendes of the Crown" i båndversionen til C64, og dem er der 10 heldige, der kan se frem til at spille løs på.

Heldig er du også, hvis du er blandt de 10, der vinder et helt års gratis forsyning af SOFT-blade. 10 fri-abonnementer er nemlig "up for grabs", og her er alt betalt - også portoen!

Ligesom alle andre abonnenenter får de 10m vindere bladet 4-5 dage FØR det udkommer i kiosken. En fordel, samtlige abonnenter på alle forlagets blade har. For at vinde skal du svare rigtigt på spørgsmålene og sende kuponen ind til lodtrækning senest den 20. januar '88. Vindere får direkte besked senest en uge efter lodtrækning. Kun en kupon pr. husstand.

Rasmus Kirkegård Kristiansen

KLIP UD OG VÆR MED -

Klip kuponen ud og vær med i gigantkonkurrencen om en transportabel CD, 10 Defender of the Crown (C64) og 10 SOFT-abonnementer. Vi skal have kuponen i hænde senest den 20. januar '88. Vil du ikke klippe i bladet, må du gerne skrive kuponen af eller fotokopiere den. Men vi accepterer kun een kupon pr. husstand.

Spørgsmål 1: Billede nummer 1 er taget fra Western Games. Men hvilken event forestiller det?

____ A: Skrå-spytning

____ B: Dans

____ C: Ølskydning

Spørgsmål 2. Billede nummer 2 er taget fra Clever & smart. Hvad hedder Clever & Smart på dansk?

____ A: Rasmus & Morten

____ B: Flip og Flop

____ C: Hip som Hap

Spørgsmål 3: Hvilket land ligger Micro Partner i?

____ A: England

____ B: Tyskland

____ C: USA

Indsendt af:

Navn: ____________________

Adresse: ____________________

Post-nr./by: ____________________

Tlf.: ____________ **Alder:** ________

Send kuponen senest den 20. januar til:

Vind en CD med SOFT
Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72
1264 Kbh. K.

Ataris nye 2600:

SPILLEMASKINEN TIL UNDER 500,-

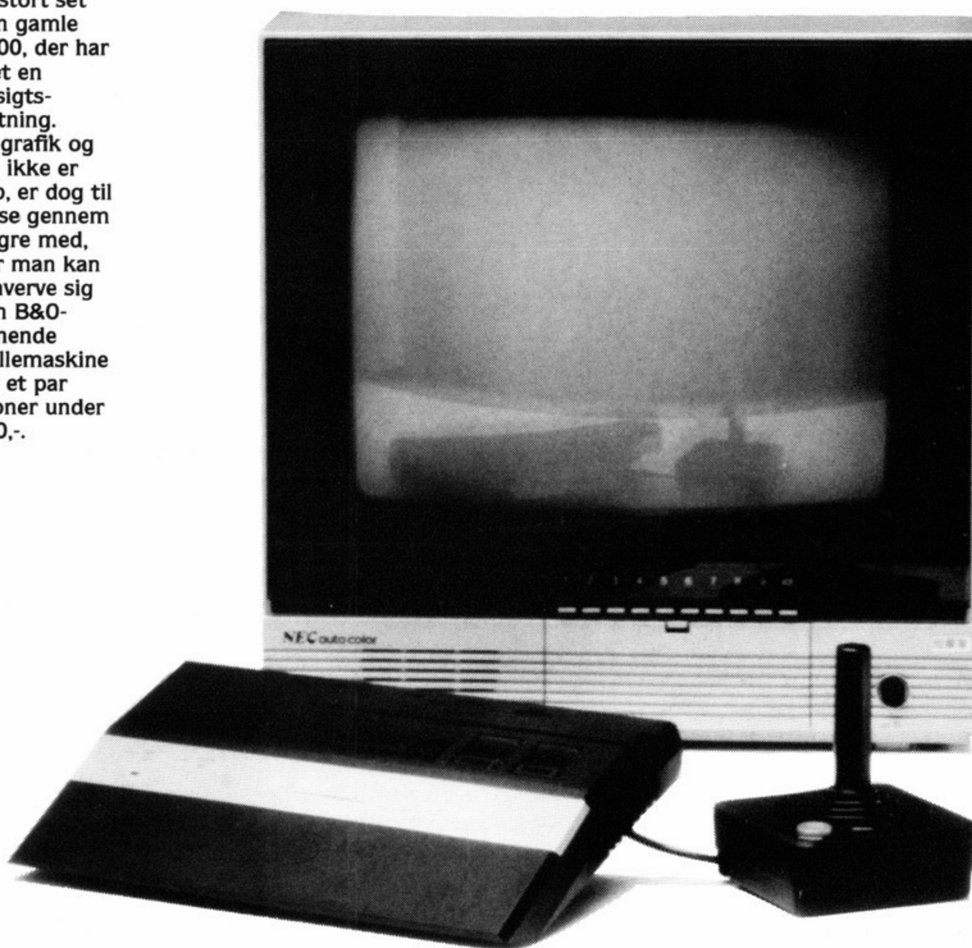
Verdens mest solgte TV-spil, Atari 2600, er kommet i en ny udgave. Grafikken er lige så dårlig som den gamle, men prisen er ny: 498,- alt inklusive.
Og det er en pris, der kan give konkurrenterne Nintendo og Sega søvnløse nætter...

Flere og flere computere-ejere bruger efterhånden kun deres maskiner til at spille på.
Det har fabrikanterne fundet ud af, så nu lanceres der igen TV-spil i stor stil. Avancerede computere, som kun kan spille spil - intet andet.
Nintendo var den første spilcomputer på det danske marked. SOFT testede den allerede for et lille års tid siden, og i dag kan du leje den i bl.a. videoforretninger.
Segas Master System har vi også testet. En særdeles kompetent spilcomputer, der sælges for omkring 1000 kroner inklusive to joysticks og Hang-On spillet. Grafikken er hos Sega i arcade-kvalitet, lyden ligeså.
Nu er Atari også kommet. Den første spilcomputer fra deres side er en forklædt udgave af det gamle VCS-2600 TV-spil. Indholdet er det samme som i "gamle dage", men prisen er ny og det er designet også.
For 498,- får du nemlig en spilcomputer, der matcher det store B&O-anlæg.

Dyre konkurrenter

Hos konkurrenterne er der undren over, at Atari kan sælges så billigt. Sega'en er sandt at sige direkte billig med sin Arcade-kvalitet for omkring en tusse. Så den skal vi undlade at kommentere. Men Nintendos spillemaskine, som faktisk er dårligere end Sega, er sammenlignet med de to konkurrenter alt alt for dyr.
I det landsdækkende Kupon-hæfte annoncerer postordrefirmaet Freeteam fra Sunds med at sælge "TV-spillenes Rolls-Royce" til kun 2394 kr.

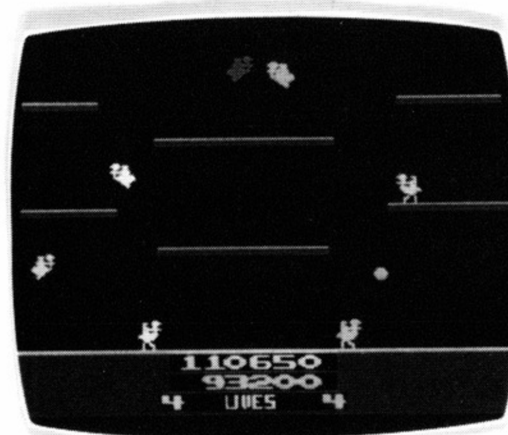
Og det lyder jo ganske interessant, indtil man opdager det handler om den Nintendo-maskinen. 2394 kr. for boks, to mini-joysticks, adapter og tre spil?
Der er helt sikkert nogle forbrugere, som kommer til at føle sig ret snydt, og en vis importør stryger mange hundrede procents fortjeneste ned i kassen!
Nintendo'en koster mere end en C64 med et kvalitets-joystick, og



Ataris nye spilcomputer er stort set den gamle 2600, der har fået en ansigtsløftning. At grafik og lyd ikke er top, er dog til at se gennem fingre med, når man kan erhverve sig den B&O-lignende spillemaskine for et par kroner under 500,-.

den kan hverken følge med Commodore-klassikeren med grafik, lyd eller rå datakraft. Selv som spillemaskine vinder 64'eren klart i en sammenligning.
Vi folder hænderne og glæder os til at høre mere om denne postordre-virksomheds profitibilitet og alle dens tilfredse kunder...





Tvekampen

Kvalitet kan altså også blive for dyrekøbt!
Selvom Atari'ens specifikationer ikke er noget, en tekniker vil råbe særlig højt hurra for, magter Nintendo ikke at distancere sig tilstrækkeligt fra Atari.
I en teknisk sammeligning er Nintendo den bedste. Grafikken er noget finere og betydeligt mere farverig, lyden har også fået en ansigtsløftning og spillene er virkelig også underholdende. Men prisen burde alligevel skræmme alle væk fra Nintendo.
Det hjælper i øvrigt heller ikke alle os danskere synderligt, at der er solgt mere end 10 millioner eksemplarer af Nintendo-æsken i Japan, når den danske importør først er gået nedenom og hjem.
Så har SOFT noget mere tiltro til New World og deres amerikanske produkt.
Atari 2600 har ligesom Nintendo haft god tid til at blive tør bag ørerne og svinge sig op i millionklassen. Atari selv påstår, at der til dato er solgt mere end 20 millioner maskiner...

Atari 2600

Gamle og hæderkronede Atari-produkter dør aldrig!
Det gælder i særlig grad for Atari 2600, der i realiteten har rundet 10 år. Mildt sagt noget af et særsyn på det målsøgende og teknologifikserede computermarked.
Amerikanerne har helt åbenbart taget Atari til deres hjerte. 2600 har gang på gang kæmpet sig tilbage på markedet i kampagner og lettere redesignede plastickasser.
Men selv ikke spillemaskiner kan løbe fra alderen. - Og udviklingen har forlængst overhalet Atari indenom.
Den bette spillemaskine er så gammel, at der ikke er nogen i Atari-organisationen, som vil kendes ved dens tekniske indhold. Alle er totalt støvsuget for information om chips og andet godt.
Selv det enkelte A4-papir, der udgør brugsanvisningen, har ikke særlig meget at skulle have sagt om systemet. Det er bare "idiotens guide" til at få spillemaskinen op og køre.
SOFT kunne naturligvis ikke stå for fristelsen og måtte absolut titte ned i maskinen. Chok!
Tre chips med ulæselige typenumre, en håndfuld "diskrete" komponenter og en 6809-processor gør det ud for hjernen!
Hukommelsesafdelingen står de forskellige spille-moduler naturligvis selv for.
Hvordan lyd og grafik ser ud i tørre tal kunne vi desværre ikke fritte komponenterne for. Men praktiske forsøg afslørede en enkelt lydkanal og en ret så grovkornet blok-grafik.
Lader Atari systemets grafik og lyd-faciliteter meget tilbage at ønske hos den forventе 80'er spiller, har Atari til gengæld det pift af nostalgi og ægte svedig tiltrækning, man troede tabt.

Software-scenen

Atari 2600 skilter naturligvis også med et heavy't modul-udvalg. Importøren havde skønsomt udvalgt fem meget forskellige spil til vores test.
Til alt uheld for kvalitetsvurderingen kunne New World Computer ikke nå at fremskaffe de nyeste moduler, Pacman Junior, Midnight Magic eller Solaris. Men efter vores bedste overbevisning KAN de umuligt være specielt opløftende i sammenligning med Sega, Nintendo og C64.
For det gælder jo ikke kun om at udsende et kendt spil på licens, hvis man ikke er i stand til at "efterligne" originalen på mindste måde. Og det var der desværre ingen af de fem spil, der præsterede.
Klassikeren Pole Position er mildt sagt ikke særlig vellignende. Men du kan stadig føle hestekræfterne rotere under motorhjelmen. Første gear op til 100 km/t, og andet gear resten af vejen op til de 200. Pole Position kan ganske enkelt ikke skamferes af dårlig grafik og langsomme processorer, det er bare skægt! Centipede-licensen Millipede har også mistet en del undervejs og fået et decideret "blok"-look. Men ideen og fængslingen er der stadigvæk.
Joust og Stargate er efter min mening decideret rædselsfulde. Stargate har nok den flotteste grafik af de fem, men mangler et eller andet med tiltrækningen. Joust er gyselig i billede og "spillen"! Realsports Tennis er som alle spillemaskinernes tennisspil absolut en oplevelse værd. Grafisk præcision hører ikke til spillets stærke sider, men det er i særhed underholdende. - Og helt forrygende med en makker!
Kort sagt oser Pole Position, Tennis og Millipede (Centipede) fortsat af tiltrækning trods en simpel og grov udførelse.

Kompetent, men ikke ny

Det kan ikke skjules, at Atari 2600 er gammel og skærmopløsningen ligger meget langt fra, hvad der kan kaldes pænt!
Men man kan vel næppe forlange mere til 498 kroner.
Spørgsmålet er så bare, om du er så vild efter at få en spillemaskine ind i samlingen, at du kan leve med Atari 2600.

Hvis alternativet hedder Nintendo, hvor du så at sige betaler 1896 kr. for tre moduler, kan der ikke herske tvivl om valget!
Men 10.000 kroners spørgsmålet er, om tiden overhovedet er moden til at vælge spillemaskine.

Den tredie contender, SEGA's Master System fra Dennis Bergstrøm Trading, er en lækker sag med sin supergrafik, to joypads og det gratis hang-on. Men prisen er altså også dobbelt så høj som hos Atari. Om folk vil ofre det, er deres egen sag. Men lad der være ingen tvivl: Til 498,- har Atari ingen konkurrence. Ingen.

Morten Strunge Nielsen og Rasmus Kirkegård Kristiansen

NÆSTE NUMMER:

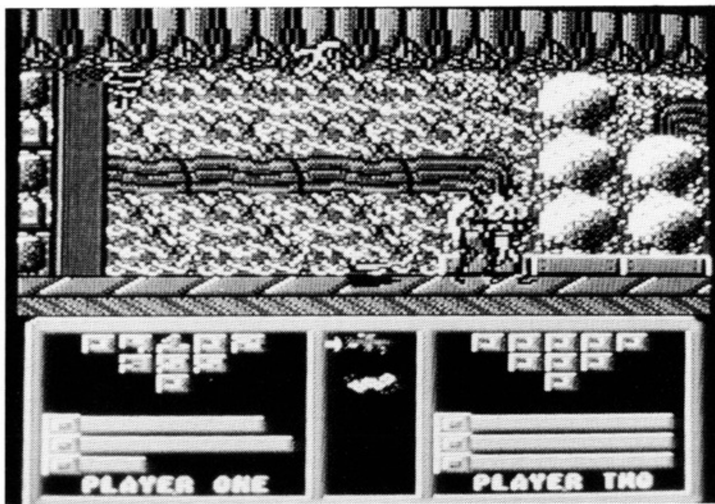
Kæmpedyst mellem spil fra SEGA, Atari og Nintendo. Hvem har de bedste.

Stor konkurrence: Vind din egen ATARI spillemaskine

NÆSTE NUMMER ER PÅ GADEN 18.2.88

Historien om et spil

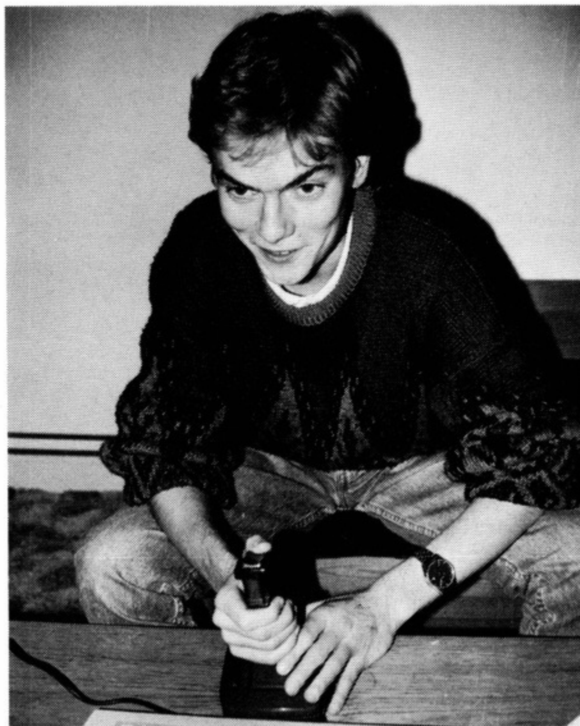
- Villa ved den franske riviera, Fer- rari og masser af kroner? Nej, den drøm bliver nok ikke til noget i denne omgang...



"Thunder Force". Spillet, der ikke kunne blive solgt.



Eric med sit computerudstyr og "Thunder Force":
- Det er ikke alle programmører, der får succes med spillene.



Eric Beran Christensen er en programmør uden succes. Men alligevel er han optaget af sit eget spil, "Thunder Force".

Dette er en beretning fra det virkelig liv. Historien om en af de mange unge, der ville være millionær på at lave spil. Eric Beran-Christensen forsøgte at slå igennem i en branche, hvor under hver tiende programmør bliver stjerne...

Det er ikke altid lige nemt at blive millionær på en uge. Specielt ikke, hvis man satser på at lave spil. Softwarebranchen er hård. Og det er ikke alle programmører, der bliver millionærer.

Udviklingen går stærkt, og er man bare 20, er man allerede ved at være for gammel. Programmørerne på 15-16 overhaler een, lønningerne presses og softwareudgiverne kræver hundredevis af ændringer i programmerne - de skal jo hele tiden kunne måle sig med det nyeste og bedste.

Eric Beran-Christensen fra Fyn er en af unge, der har prøvet det hele. Han har taget turen nedefra og op og ned igen i møget. I ly af for mange cigaretter og lidt billig rødvin fik SOFT hans historie...

Den klassiske historie.

I rockbranchen taler man om "den klassiske historie". Den går i korthed ud på, at en lille fyr låner fars guitar, sparer sammen til sin egen, laver en plade og bliver stjerne.

Softwarebranchen er også så småt ved at få sin egen klassiker. Den starter med en lille fyr, der køber en ZX81 for avispengene, sparer sammen til en 64'er og derefter bliver superprogrammør. Det er nemlig sådan, de allesammen startede: Søren Grønbech, Rob Hubbard, Johannes Bjerregaard, Tony Crowther, Per Madsen og alle de andre store. Og det er stort set også sådan, starten gik for den håbefulde Eric...

Han startede for år tilbage med at låne nabosønnens computer efter de havde været ude at lege røvere og soldater. Det var noget, der fangede hans interesse, men desværre blev computeren solgt ugen efter, og så måtte han selv ud og købe en VIC 20 - forløberen for 64'eren.

Eric gik straks i krig med at programmere efter anvisningerne i instruktionsbogen. Det var simple BASIC-øvelser af den mest kedelige slags, så der blev nok spillet lidt mere end der blev programmeret. For slet ikke at tale om skolen - den skulle jo også passes.

Det var derfor først i 10ende klasse, han kastede sig over maskinkode - den eneste rigtige måde at lave spil på, mener de professionelle. I mellemtiden var VIC'en skiftet ud med en Commodore 128, og efter omkring 1 1/2 års tid kom der fart over feltet. Eric var nu blevet skrap til sit fag og fandt sammen med den jævnaldrende Peter Jepsen, en ven fra børnehavetiden.

De to fik i fællesskab flikket et grafikprogram sammen. Ikke noget særligt, men nok til at give dem blod på tanden. De ville nu til at lave et rigtigt spil.

Derfor tog de kontakt med lydmesteren Johannes Bjerregård og grafikeksperten Torben Bakager.

Spillet, der skulle laves, fik titlen "Thunderforce". Og det var Keld Jensens Kele Line, der skulle distribuere.

Som tak for hjælpen blev det aftalt, at de to hver skulle have henholdsvis 14.000 og 12.000 kroner for deres medvirken. Desværre penge, de endnu ikke har set - Kele Line gik nemlig fallit og Eric har ikke fået afsat spillet til en så høj pris, at de to kan få deres penge.

Spillet, der ikke kunne afsættes

Efter et års tids programmering var "Thunder Force" færdigt. Mange havde set spillet og kommet med ændringer, derfor tog det så lang tid.

Vi skriver nu oktober 1986. Spillet er så godt som færdigt, og Kele Line lovede guld og grønne skove - bl.a. fik Eric og Peter stillet for 18.000 kroner computerudstyr til rådighed. Det skete på den måde, at de selv købte og sendte regningen til Kele Line. Som glad og fro betalte for at få sit spil.

"Thunder Force" er løseligt baseret på en Yoko Tsuno tegneserie kaldet "Vulcans Smedje". Men der var aldrig råd til at købe tegneserie-rettighederne, så den kendte figurs navn står ikke noget steds i hverken instruktioner eller spil.

Kort fortalt kom spillet til at handle om en mand, som skal kæmpe sig vej gennem fire zoner, hvor det

Historien om et spil

hagler ned, ind, ud, op og ned med alverdens underlige skabninger, der forsøger at eliminere denne stakkels mand. Undervejs finder han en række våben, som han virkelig får brug for, hvis han skal nå ud af helvedes baggård.
Nu skulle pengene indkasseres. Eller skulle de?I november måned '86 gik Eric til Kele Line med sit færdige produkt. De var interesserede, og Eric og Co. følte sig pludselig som feterede verdensstjerner in spe.
Hvad de ikke vidste var, at Kele Line var en bunke problemer med store underskud overalt. Og da firmaet hen mod sommeren '87 stod Eric Beran Christensen med et spil, der ikke kunne blive udgivet.
Inden lukningen havde Kele Line imidlertid krævet det computerudstyr tilbage, som de havde betalt for. Hvis ikke det kom, måtte drengene selv betale firmaet de penge, der var blevet lagt ud. Og for at beholde printere, diskettestationer, monitors og alt det andet gode, måtte Eric og vennen en tur i banken for at tage et lån. Lånet, han tog, gik til at betale Kele Line for deres computere - en check på 18.000 blev sendt til Keld Jensen, så eventyret med Slangerup-firmaet var alt i alt lidt af en underskudsforretning.
Med frisk mod (og et stort banklån, der skulle betales tilbage), drog Eric til Worldwide Software på Amager. Nu skulle programmet nok skovle pengene hjem igen...
Carsten Holløse fra Worldwide så på spillet, men en uge efter kom posten tilbage med et svar, hvori der stod, at programmet skulle laves lidt om, og at de selv skulle finansiere en del af de udgifter der var ved at markedsføre programmet.
Da tegnebogen var totalt flad efter det lille uheld med Kele Line, var Eric ikke videre indstillet på at skyde flere penge i sit program.
I stedet tog han kontakt med det nystartede Starvision Software, også på Amager. Her var grafikmand Torben Bakager nemlig i mellemtiden blevet fastansat, men selvom han talte deres sag i firmaet, blev det endelige resultat et klart NEJ.
- Programmet kvalitet er simpelt hen under den standard, Starvision-udgivelser skal ha', sagde Søren Grønbech fra firmaet.
Nu var gode råd dyre. Af danske softwareudgivere var der ingen andre, Eric ville gå til, så han forsøgte sig i England. Efter en lille rundtur med nej'er hos de forskellige engelske softwarehuse fik man endelig den lille jackpot med Hewson.
Vi siger lille, for Eric får ikke de omkring 200.000, han havde håbet på. Spillet bliver nemlig kun udgivet som billigspil, altså til lavpris. Kontrakten blev underskrevet af alle parter, og tegnebogen kunne så erstatte sine møl med ca. 30.000 kr. (Mindstegaranti for 20.000 solgte spil - herefter deler Eric og Peter Jepsen 1,40 kr. pr. solgt spil, red.).
Nu kunne udgifterne på banklånet og alt det andet delvis blive betalt.
Vi spurgte Eric, hvorfor han ikke havde solgt sit program som et fullprice, men hertil svarede han kort og præcist:
"- Det er det ikke godt nok til", og tilføjede yderligere:
"- Hvis man ønsker at lave et spil i dag, skal man være i besiddelse af en computer, en god ide og så ellers en god spand penge til udgifterne, man uundgåeligt vil løbe på. Man må ikke tro, at man bare lige sætter sig ned og laver et spil. Nææææhh, det har skam sin pris. Det tager tid, tid og atter tid før det endelige resultat er tilfredsstillende." Vi spurgte ham videre, om han har planer om at starte sit eget softwarehus, men det var ikke just sagen. Han har brændt fingeren for meget allerede.
"- Jeg havde først planer om at etablere et firma, men det blev aldrig til noget. Nu vil jeg først lige ta' min studentereksamen, og hvis alt går godt, regner jeg med at blive civilingeniør. Hvad jeg så vil lave sideløbende, det må tiden vise."
Om en måned bliver "Thunder Force" så endelig præsenteret i hele verden, og så bliver det spændende at se, om Ferrari'en, sommerhuset ved den franske rivera og kronerne kommer hjem (et ønske, som de implicerede dog for længst er holdt op med at håbe på).
Er spillet så godt? Tjaehø, læs selv testen i El Cheapos...

Torben Fløisdorff

Spilfirma startet s

Blandt de 10 største i verden!

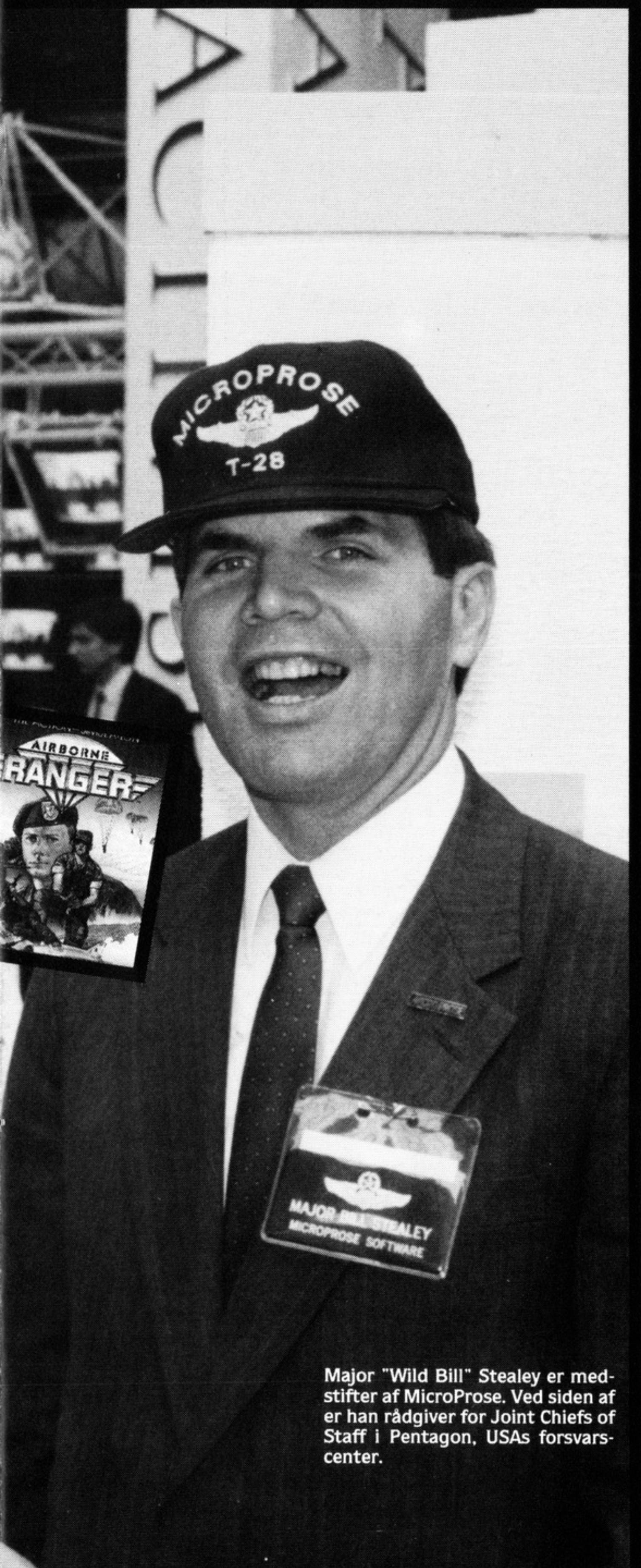
Her er historien om to mænd og et væddemål, der blev starten på "MicroProse". Et spilfirma, hvis computerspil i dag bliver brugt i NATO, når der skal udkæmpes "prøveslag" mod russiske styrker.



Overlev et Commando-raid bag fjendens linier. Sådan ser "Airborne Ranger" ud, det første actionspil fra MicroProse.

Det var en varm dag i Nevada, sommeren '82. Gaderne i Las Vegas lå mennesketomme, folk havde søgt ind i skyggen eller de mange hotelværelser med svalende aircondition.
I et hjørne af den lumre spillehal stod to venner, der trods heden var opslugte af et nyt computerspil. Vennerne var Bill Stealey og Sid Meier, automaten hed "Red Baron".
Da de to havde spillet "Red Baron" i omkring en times tid, syntes Meier ikke spillet var så sjovt længere.
- Der er ikke noget fængslende ved det, sagde han til Bill Stealey.
- Enhver idiot kan lave sådan et spil, mente han.
Det troede Stealey ikke på, men Sid Meier fortsatte:
- Du kan da selv se, hvor primitiv grafikken er. For slet ikke at tale om lyden. Nej, det har de programmører ikke brugt mange timer på.
- Jeg tør vædde på, jeg kan lave et bedre spil på under en uge, pralede Sid Meier.
Vennen troede naturligvis ikke på ham. Her havde de brugt over 10 dollars på et spil, som Sid mente,

...et, der blev ...om et væddemål



Major "Wild Bill" Stealey er medstifter af MicroProse. Ved siden af er han rådgiver for Joint Chiefs of Staff i Pentagon, USAs forsvarscenter.

han kunne overgå på mindre end 7 dage.
- OK, top, sagde Bill Stealey. Vi vædder!
- Hvis du virkelig mener, du selv kan lave et bedre spil, vil jeg gerne sælge det videre for dig. Men jeg vil se det, før jeg tror det.
De to venners væddemål blev starten på "MicroProse". I dag et multinationalt selskab med rank blandt branchens 10 største.

Meier tabte væddemålet, men fik lavet sit spil.

Efter væddemålet om, at Sid Meier på under en uge kunne lave et bedre spil end det i Las Vegas, startede programmeringen på det, der kort tid efter skulle blive kendt verden over som "Hellcat Ace".
Men Meier havde forregnet sig. Faktisk tog programmeringen af spillet længere tid end de 7 dage, der var blevet væddet om. Men det skilte ikke de to venner (bortset fra, at Stealey blev 50 dollars rigere).
Da "Hellcat Ace" var færdigt, skulle det sælges. Det blev Bill Stealeys job, og med en prøve-diskette i tasken begyndte han sin tur rundt i områdets computerforretninger.
Den første butik, han kom ind i, købte 100 eksemplarer af spillet direkte på stedet. MicroProse var på vej frem. Takket være et dristigt væddemål mellem to venner en varm sommerdag i Nevada, 1982.
Efter "Hellcat Ace" skulle der laves flere spil. De første handlede alle om flyvning, takket være Stealey. "Wild" Bill Stealey, som han kaldes blandt venner, er nemlig tidligere jet-jager pilot. Han er uddannet i US Air Force og fløj i sin tid F-15. Siden har han privat taget en handelsuddannelse, men han er stadig med i det amerikanske miliær - omend mest som bijob. Stealey, som har rank af major, er nemlig tilknyttet Pentagon som assisterende rådgiver. Sammen med Joint Chiefs of Staff leder han troppebevægelser verden over. Og den er noget af den viden, vi andre får glæde af i spillene fra MicroProse. Spillene findes i dag til snart sagt alle computer-mærker og sælges verden over, ikke bare i USA og Europa, men også steder som Australien, Japan, Israel og Kenya.
Selvom MicroProse i dag ikke længere er et to-mands firma, er det stadig Bill Stealey og Sid Meier, der sidder ved roret. Bill er chef for marketing, mens Sid står for software-produktionen (måske vi skulle indskyde, at Sid Meier ikke længere selv programmerer. Det har han 32 fastansatte til at gøre for sig).

De fem mest kendte MicroProse-spil

- Vi er ikke så interessede i at lave hurtige arcade-action spil, fortæller Bill Stealey og bliver afbrudt af Sid Meier, der siger:
- Men adventures er også for kedelige. Det sjoveste, synes vi selv, er simulationsspil. Altså spil, hvor du skal tænke dig om. Spil, hvor også din hjerne og dine lederskabsevner bliver testet.
- Vi kan godt lide spil, hvor folk sættes på en prøve, der ikke altid kun har med hastighed at gøre.
Den filosofi skinner tydeligt igennem hos MicroProse og deres fem mest kendte spil er da også tydelige simulationer.
Det første, der for alvor gjorde de to amerikanere kendt på denne side af dammen, var **Solo Flight**. På overfladen er Solo Flight en ganske gemen flysimulator af den gammeldags type: Du ser instrumentpanelet fra en lille Cessna, som du så skal flyve rundt med og lande med bravour.
Men i modsætning til andre flysimulatorer på den tid (1983/84) var Solo Flight udpræget realistisk. Og ovenpå var din opgave ikke kun at flyve rundt - du havde i spillet også et job at udføre, for Cessnaen var postfly til øde bjergegne og som du ved, skal posten altid frem.

Acrojet er også en af de store MicroProse-titler. Her er vi igen oppe at flyve, men dennegang i et svævefly. Igen er der lagt ekstra vægt på realismen - når du spiller spillet, skal fornemmelsen helst være så tæt på virkeligheden som muligt. I Acrojet er indlagt en konkurrence,

Spilfirmaet, der blev startet som et væddemål

hvor du skal lave bestemte kunster mod andre sportsflyvere.
Er du mere til vold og hærg, sker der ting og sager i det kendte **F-15 Strike Eagle**. Spillet, der gennem tiderne har fået flere priser, er så tæt på virkeligheden, at det næsten bliver uhyggeligt. Dit mål er at overleve en serie lynangreb over Sydøst-asien og Mellemøsten.
Mere krig kommer i MicroProse's fjerde hit, **Gunship**. Også dette spil har fået priser for sin realisme, og alene til 64'eren har man solgt over 100.000 spil. Spillet tog næsten fem år at udvikle og har kostet knap 12 millioner kroner i løn til programmørerne samt konsulenter fra US Air Force. Gunship er en tro kopi af en AH-64A Apache kamphelikopter, en af de mest moderne i verden. Grafikken er god og som i alle MicroProse spil er manualerne nogle store, tykke sager.
Silent Service kender mange også. Spillet, der på grund af sin krigs-realisme blev forbudt i Vesttyskland, er en ubåds-simulator. Du er kaptajn på ubåden, der krydser rundt i Stillehavet og skal skyde de gules skibe i sænk. Det hele foregår under anden verdenskrig og du skal styre alle aktiviteter i U-båden: Lige fra broen til motorrummet, udsigtstårnet og meget mere.

Computerspillene, der bliver brugt i NATO

På grund af deres realisme bliver mange af MicroProse-spillene brugt til undervisning, hvor en rigtig flysimulator er for dyr i drift.
I Cleveland, Ohio, bruger Air Traffic Services Corp. spillet "Kennedy Approach" i uddannelsen af flyveledere under ATC-programmet.
Og overalt i USA bruger Cessna-skoler "Solo Flight" til træning af nye privatpiloter.
"Gunship" er regelmæssigt i brug hos trænere til US Army's Apache attack helicopter program.
Ubådssimulationen "Silent Service" bliver kørt i Providence, Rhode Island, på det amerikanske nationale militær-institut. Her bruger man programmet i øvelser til træning af strategi.
Endelig er "NATO Commander", et ældre MicroProse-spil, i brug i undervisningen på Army Command and General Staff College. I "NATO Commander" skal du styre NATO-tropper, der skal forsvare Europa mod en Sovjetisk invasion.
Også her er spillet lagt så tæt på virkeligheden som muligt og detaljerne er der kælet for. Historikere som professor Edward Bever, Princeton Universitet, blev hyret til at lave research samt checke, at strategi-simulationen blev 100% korrekt.
For som "Wild" Bill Stealey siger det:

- Vores spil skal gengive virkeligheden som den er. Kun på den måde er der en udfordring i at tænke sig om, i at lære, i at finde sine egne begrænsninger. Og spilleren finder sine begrænsninger ved at opleve realismen i de ting, han foretager sig.

Hyrede F-15 piloter istedet for programmører

I spil-firmaerne verden over er det normalt, at programmørerne selv står for alle detaljer ved et spil. Får de hjælp, sker det som regel kun fra særligt datauddannede grafik- og lyd-folk.
Men ikke hos MicroProse. Da "F-15 Strike Eagle" for tre år siden skulle laves, turde Bill Stealey ikke overlade det krævende arbejde til programmørerne. "Så laver de bare et spil, og ikke en true-to-life simulation", var hans begrundelse.
Istedet indkaldte han en flok af de tidligere kolleger, F-15 jagerpiloter. De skulle bistå ved udviklingen, så hele spillet kom så tæt på virkeligheden som muligt. Det lykkedes.
I spillet ser man samtlige detaljer i F-15 cockpittet, inklusive det avancerede HUD, heads up display. Også sigtekorn og status-skærm er der blevet plads til.
Inden programmet blev til, læste folkene hos MicroProse stakkevis af litteratur om F-15. Alt blev kopieret over til computer-versionen og da spillet var færdigt, fik man igen fat på F-15 piloterne. De blev sat til at test-spille og kritisere, og på den måde blev simulationen yderligere finpudset. Som Bill Stealey sagde til SOFT:
- Deres største kritikpunkt var, at lyden på efterbrænderne ikke lød nok som i virkeligheden. Det har vi selvfølgelig rettet i den endelige version.
"F-15 Strike Eagle" solgte i et styktal på over 50.000 på bare to en halv måned. Det er tre år siden. I dag er der på verdensplan solgt næsten ti gange så mange eksemplarer af spillet, der i almindelighed regnes som en af de bedste jet-jager simulationer på markedet.

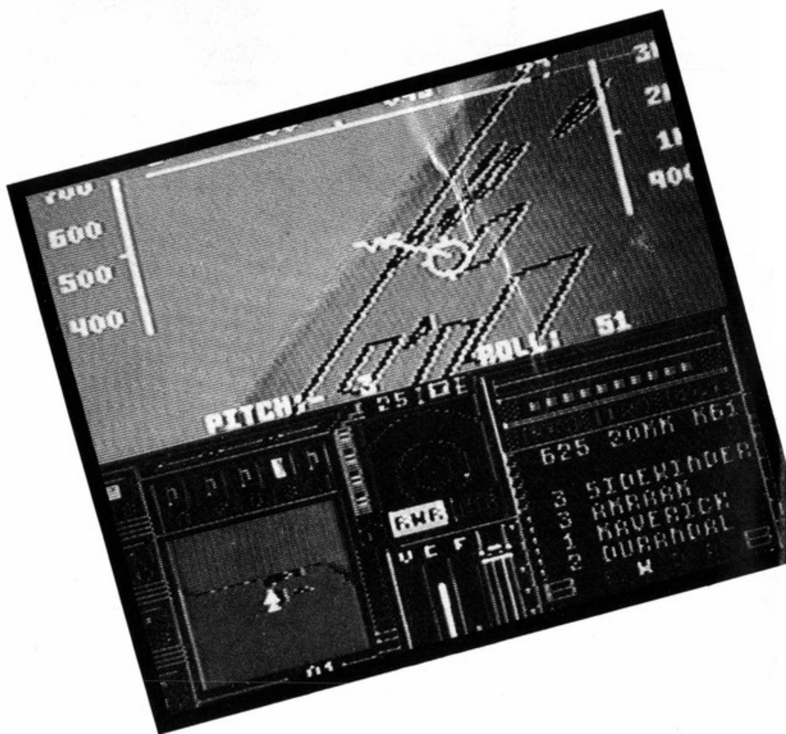
Da MicroProse lavede sit sørøverspil

Simulationer af fly, ubåde og andre slige ting er ikke det eneste, MicroProse giver sig af med.
Også et piratspil er det nemlig blevet til.

"Pirates", der blev lanceret sidste sommer, er en hel ny type spil - kaldet Action-Adventure Simulation. Som spansk sørøverkaptajn i det 17ende århundrede, skal du skabe en fornuftig levevej for dig og din besætning. Du skal planlægge ruter og plyndre løs i det karibbiske ocean, hærge velhavende havne og overfalde skibe med en værdifuld last.
Faren for mytteri er også tilstede, så dine mænd skal holdes nede. Og vigtigst af alt: Du skal lave gode aftaler med andre sørøvere, så I kan holde sammen, hvis tiderne skulle blive hårde.
Som alle andre MicroProse spil var også "Pirates" meget omfattende. Spillet kommer med en omfattende vejledning (i den finder du billeder af gamle skibe, gode råd om sværdfægtning og kampteknikker samt et stort kursus i hvordan du læser et søkort!)...
I bedste MicroProse-stil er pakken også meget flot. Hvor alle andre kører med kassetteæsker i plastic, bruger MicroProse nemlig altid specialdesignede kasser af solidt pap. Nogle kæmpe-børger, der fylder meget, men til gengæld kan tåle selv en tur igennem Peter & Trines postterminal.

De to nyeste spil

MicroProse har netop lanceret sine to nyeste software-pakker.
Navn: "Stealth Fighter". Navn: "Airborne Ranger".
Historien om "Stealth Fighter" er historien om et spil, der blev til på rygtet om en kommende super-avanceret megajager i US Airforce.
Alt omkring projektet er i forsvarskredse tys-tys, men alligevel har MicroProse bragt en simulator på markedet.





SOFT-chefredaktør Rasmus Kirkegård Kristiansen med Bill Stealey, MicroProse.

"Project Stealth Fighter" er en simulator af et fly, der er så tophemmeligt, at USA's regering ikke vil indrømme, at det eksisterer. Men nu kan du altså selv lege lidt med...

Ingen ved endnu, hvordan den færdige fighter bliver, men kilder i Pentagon er forbløffede over, hvor tæt på virkeligheden, Bill Stealey er kommet - især fordi samtlige dokumenter i sagen er stemplet Top Secret.
For at få oplysninger om "Project Stealth Fighter" måtte MicroProse ty til de mere "tvivlsomme" kanaler. Men det lykkedes. Og idag kan enhver med 300 kroner på lommen vandre ind i en computershop og hente oplysninger om USA's hidtil mest hemmelige jagerfly. Ja, endog loade det ind i computeren og selv sætte sig i cockpittet!

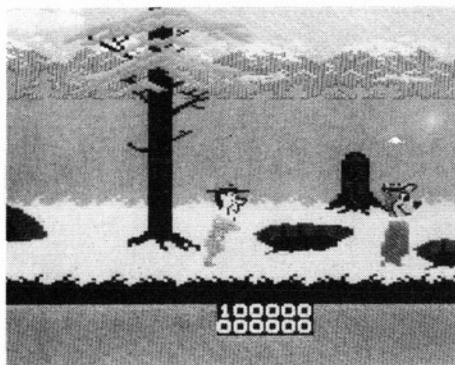
Du kan tage på forskellige missioner, bl.a. over den persiske golf. Din jager kan undgå fjendens radar, når der skal flyves på hemmelige togter. Men fejler du alligevel din mission, kommer spillets vel nok sjoveste skærm: Man ser dig sidde ensom over en stille drink i en forladt messe-bar. Ingen vil tale med, amerikanske piloter omgås nemlig ikke tabere...
MicroProse-release nummer to er julehittet "Airborne Ranger". Og det er en vel nok endnu mere interessant titel.
Her har MicroProse nemlig for første gang forsøgt sig med arcade-action (og med held, burde vi bemærke).
"Airborne Ranger" er en slags Rambo/Commando tilsat en portion strategisk tænkning. Hos MicroProse indrømmer man, at spillet ikke er helt så svært at gennemføre som f.eks. "Stealth Fighter", men alligevel er brugsanvisningen til "Airborne Ranger" et digert værk på omkring de 45 sider.
Først skal du vælge mission: Vil du redde gidsler i Iran? Eller måske hellere lave bål af en fjendtlig teltlejr? Der er muligheder nok, og når du har valgt, bliver du pr. faldskærm (som du selv kan styre) kastet ned over målet.
Nu er du i fjendeland. Med dig har du forsyninger som f.eks. mad, drikke, ekstra våben, ammunition og en samling forbindinger, hvis modstanderne skulle blive svære at bide skeer med.
Fjendeland er en kæmpeskærm, der scroller i alle fire retninger. Som i "MACH" ser du kun et udsnit af spilleområdet, der overalt er tæt pakket med skyttegrave, pigtråd, snigskytter, maskingeværsreder og andre morsomme forhindringer. Du har et kort med dig, hvis du vil planlægge din fremfærd - kortet kan du hele tiden trykke frem, hvis du vil ha' en oversigt.
Spillet, der både findes til C64/128, Amstrad, Spectrum, ST og Amiga, har mange rare detaljer. Prøv at kaste en håndgranat, så kan du hele tiden se, hvor højt den er oppe - den har nemlig en lille skygge, der følger den på jorden. Tilsvarende er der også andre pudsige fif ved de øvrige våbensystemer. Men alt det må du selv finde ud af...

Har lige startet europæisk afdeling.

I England har MicroProse netop stiftet MicroProse Europe, en underafdeling af det amerikanske moderselskab fra Maryland.
Den europæiske afdeling ligger i Tetbury, en lille idyllisk landsby i det smukke Gloucestershire. Afdelingen står for markedsføring plus salg af amerikansk software i Europa.
Den amerikanske software er ikke kun fra MicroProse. Der er nemlig også lavet kontrakter med Origin Software, Springboard og Suncom.
Sidstnævnte er USA's største joystickfabrikant. Skandinavisk distribution foretages af Pylator og den tekniske kvalitet skulle være OK: De fleste joysticks har nemlig to års garanti (samt et smart design tillige).
Springboard Software laver seriøse ting som Certificate Maker, Newsroom og Newsroom Pro. Det er programmer, der lader dig skabe professionelt udseende dokumenter som du derefter kan køre ud på printeren i et hav af forskellige skrifttyper. Desk Top Publishing for den private bruger.
Lidt mere leg er der over Origin Software. Dette firma står bag den "Autoduel", et elendigt bilspil med dårlig grafik. Bedre er så deres "Ogre", et spil om en atomdrevet tank på larvefødder.
"Moebius" er også fra Origin, her handler det om Orienten og et grafisk adventure-spil. Og så er det også Origin, der står bag "Ultima"-spillene, lige fra "Ultima I" til det nye "Ultima V".
"Ultima"-serien er role playing spil i bedste Dungeons & Dragons stil. Det hele foregår i en fantasi-verden hvor god er oppe imod ond.
Med egne produkter samt ting fra både Origin, Springboard og Suncom står MicroProse i dag stærkt. Der er fremgang i feltet.
"Wild" Bill Stealey udtrykker det således:
- Det startede som et væddemål i Nevadas hede. Nu er vi et multinationalt spilfirma på toppen. Det er koldt på toppen. Men ikke koldere, end at vi kan lide at være her.

Torben Fløisdorff og Rasmus Kirkegård Kristiansen

SOFT check

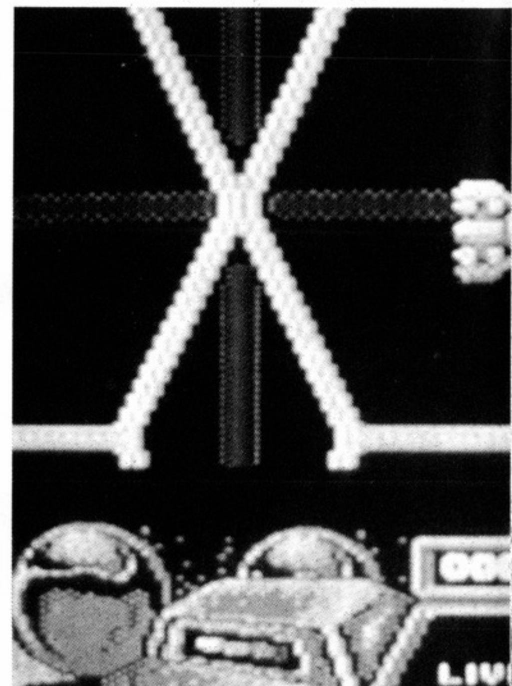


Yoga på hjernen

Rygende hot! Jo, SOFT har det selvfølgelig allerede - spillet, der egentlig kun var til PULS, men som vi takket være jetpost (helt forblæst hår osv) nåede at få checket til denne omgang blød-Check.
Det var derfor ikke uden forventning, at jeg satte mig hjem til brødkassen og loadede **Yogi Bear**. Nu sidder du sikkert og tænker: "Hvem i helvede er den der yoga bjørn? Er det Bjørn monstro?"
Nej, det er det ikke, men hvis du nogensinde har set "Så er der Tegnefilm", har du sikkert set en stor og en lille bjørn, der minder om Gøg & Gokke. Her skal det naturligvis pointeres, at jeg naturligvis er alt for voksen og følsom til at spilde min tid på den slags underlødige børneprogrammer. Jeg har naturligvis kun set lidt, fordi min lillebror ikke må se den slags udsendelser alene...
For at gøre en lang historie lidt længere, må jeg hellere fortælle, at Yogis lille ven Boo-Boo er blevet bjørnenappet af en ond jæger. Derfor skal du selvfølgelig hoppe i Yogis sko og gennemsøge Jellystone parken, for at finde bamse igen.
Gennemsøge er måske så meget sagt, for banen er en af de gammelkendte, set fra siden i 2D, med en masse skærme, der er sat sammen i bredden. Du starter helt i venstre side, så hvor tror du at den kære Boo-Boo befinder sig? Kort sagt, bank joystikket ud til højre, og gå i gang. For at du slet ikke skal være i tvivl, har programmøren oven i købet været så venlig at udtænke et Boo-Boo meter, der viser hvor langt du er fra...Ja behøver jeg at sige Boo-Boo. Dette viser sige at være praktisk, når du kommer til en af de huler, der er rundt omkring. hvis du går ind i en af dem, dukker du op et helt nyt sted på banen. Du kan tro jeg grinede, da jeg med Boo-Boo meteret på 7 og en bisværm i nakkehårerne flygtede ind i en hule og dukkede op igen. Jeg har ikke moret mig så godt siden dengang Futte fik halen i klemme i gyngestolen. Det er dog ikke altid så galt, som det lyder, for som oftest kan man ved at gå ind i den hule man lige er kommet ud af, komme tilbage hvor man kom fra. Det har desuden den fordel, at man, når man dør, bliver sat tilbage til den hule, man sidst kom ud af, i stedet for at starte forfra. For at spillet ikke skal være det rene spas og halløj, er naturligvis nogle "dimser", der ikke har i sinde at lade dig redde Boo-Boo, såsom søer, vrede campister, fede damer med paraplyer (i hvert fald en eller anden grafikklat, som man ikke skal blive ramt af), slanger, bier, for slet ikke at tale om Ranger Smith, der jager dig af principielle grunde. Alle disse suger nemlig masser af energi, hvis du da ikke camouflerer dig som en busk, hvilket også koster, så hvis du vil overleve de første par frames, bør du nok finde nogle af de madkurve, som glemsomme campister har efterladt rundt omkring.
Desuden bliver du også nødt til at finde nogle "spor" (der ligner kyllingelår) som du skal bruge når du kommer frem til Boo-Boo. Nøglen til buret ligger nemlig i jægerens hytte, med en speciel havegang. foran hytten er der nogle sten, som sætter alarmen igang, hvis ikke du træder på dem i den rigtige rækkefølge. Selv om **Yogi Bear** ikke var helt så dårligt, som jeg havde håbet, så er det ikke ligefrem rygende hot action faction på drengen. Med mindre man er helt vild med Yogi og Boo-Boo, tror jeg godt man kan finde noget bedre at bruge guldet til.

Hans Henrik

Grafik	★★★
Lyd	★★(★)
Action	★★
Fængslende	★★
Kvalivare/krone	★★



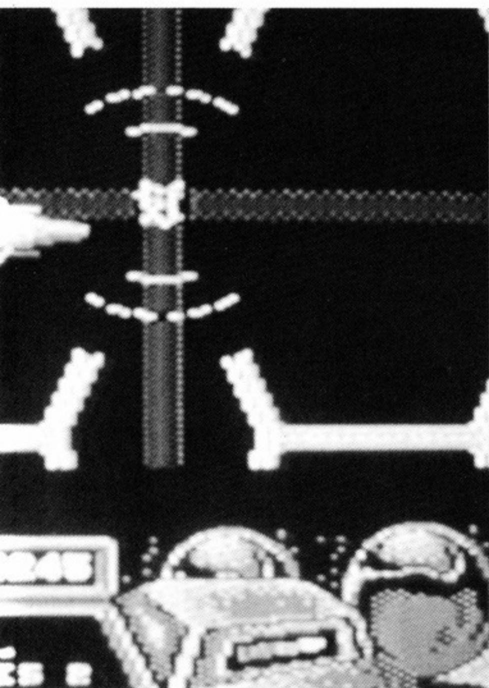
Misforstået rumkrig

Der var engang en planet ved navn Hvidedværg, som var meget tæt på at kollidere med jorden. Ingen vidste hvordan det kunne være sket, men en ting var sikkert, og det var at en større og meget farligere magt end mennesket måtte stå bag. Heldigvis var der også en helt - og den helt, det var DIG! (Juble, lalle, hej og godaw!)

Sådan er SOFT Check karaktererne:

★	**Det arveste, hold dig langt væk!**
★★	**Dårligt. Mere egnet til billigspil.**
★★★	**Kan gå an, men heller ikke mere.**
★★★★	**Klart over standarden. Godt!**
★★★★★	**Det fantastiske. KØB DET!!**

Om historien skal ende lykkeligt eller i en dyb tragedie, bestemmer du. Din opgave er at lokalisere planeten og ødelægge de energiceller, som holder planeten sammen.
Herudover er planeten omgivet af et kæmpemæssigt gitter, som du skal prøve at nedbryde. Ved at flyve under dette gitter, vil du finde nogle energikrystaller - nogle gode, andre onde, som f.eks. giver dig et ekstra liv, ekstra tid, flere point, mere energi, smart bombs ("smarte bomber") eller modsat.
Med de smarte bomber kan du desaktivere en roterende dør, som er din endelige udgang, så disse skal bruges fornuftigt.
Konstant bliver du forfulgt af nogle underlige ovale og firkantede skabninger, som du skal pløkke ud af skærmen, for ved konstant kontakt med disse er du sikker på en fuldendt død.



Nederst på skærmen har du en scanner, hvorfra du kan lokalisere de energiceller, som er dit hovedmål i **Implosion**, som Cascade Games uvist af hvilken grund har valgt at kalde denne omgang rumlal. Når du har gjort kål på energicellerne, skal du finde udgangen til næste level, hvor det går endnu vildere for sig.
Du skal igennem otte baner - alle mere eller mindre ens, med de samme modstandere som i level 1.
Jeg må tilstå, som du jo sikkert allerede har bemærket, at **Implosion** fra Cascade ikke just er min kop te.
Der mangler ligesom lidt mere action. Og kun grafikken kan for alvor være bekendt at vise sig frem.

Duffy

Grafik	★★★(★)
Lyd	★★★
Action	★★
Fængslende	★★
Pris/kvalitet	★★(★)



Engangsspil

I de gode gamle dage, hvor jeg gik på Ordrup Gymnasium (også kaldet Statens Skadedyrslaboratorium) havde jeg en klassekammerat ved navn Morten, der var bidt af en gal tegneserie. Han blev dybt chokeret en dag, da han opdagede, at jeg ikke anede hvem Vakse Viggo var. Jeg gættede på at det måske var Sveriges Softwareminister, eller verdensmesteren i dobbeltsidig ludo, men nej. Jeg havde naturligvis hørt om Anders Rap, men så strakte min viden om tegneserier sig heller ikke ret meget længere.
Bingo! Hermed havde jeg indskrevet mig selv til et større kursus i tegneserier. Det bestod i, at Morten & jeg gik ned på biblioteket, og lånte reol 3 til 9, så jeg måtte ringe 3 x 34 for at få skidtet hjem. Udover vakse Viggo, Flip & Flop, Blueberry og hvad de nu allesammen hedder, var der også en serie af tegneren Francois Bourgeon, der hed Vindens Passager, der vistnok regnedes for en klassiker. Den viste sig også at være betydeligt mere interessant end børsnoteringerne på mosede gulerødder fra Øvre Volta i Financial Times, så jeg puklede alle 5 bind igennem for fulde bundharver. Det må Infogrames have fået nys om, for nu sender de det grafiske adventure **Passengers of the Wind** på markedet. Udenpå æsken lover Infogrames (ja, de kan altså ikke stave til "games"), at **Passengers of the Wind** - bygget over førnævnte skribleserie - er en revolution indenfor softwareverdenen. Til trods for dette, der jo måtte være sandt når Infogrames sagde det, ville jeg alligevel kigge lidt på spillet, før jeg uddelte 13-tallerne.

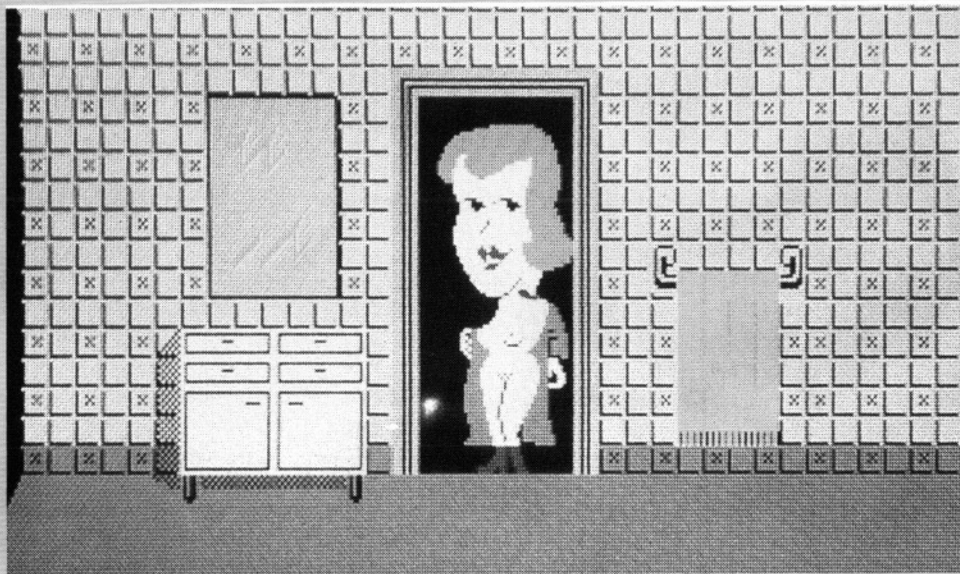
Efter at have loaded herfra og til evigheden, tonede der et flot billede af en kyst med 2 kvindeskikkelser, og et skib i det fjerne i Bourgeons streg frem på katodestrålerøret. Dermed kunne jeg snedigt konkludere, at spillet tog udgangspunkt i tegneseriens 2. bind, Fangeskibet, hvor heltinden Isa, sammen med sin boyfriend Hoel og lægen Saint Quentin er blevet fanget af englænderne. Isa bliver frigivet, mens de andre ender på et fangeskib. Den eneste, der kan hjælpe Isa med at få gutterne fri, er den engelske pige Mary, hvis ven John, udover at have bollet hende tyk, også er fangevogter på skibet. Det er vigtigt for Isa af 2 grunde. Dels savner hun Hoel, og dels er Saint Quentin den eneste, som ved, at Isa i virkeligheden er af adelig afstamning, men som barn blev forbyttet med sin stedsøster, Agnes, der i virkeligheden hedder Isabeau. Confused? You won't be after this episode of... SOFT.
Spillet er Mickey Mouse styret (en gearstang kan dog også anvendes) og først styrer man cursoren, der af uvisse grunde er et sejlskib, hen på de 2 kvindeskikkelser og trykker på fireknappen. Nej kære læser, de 2 kvinder bliver ikke blæst i småstykker af et par action faction hot space Exocetmissiler, men i stedet dukker der et billede af Isas ansigt op i en firkant nederst på skærmen. Her skal man så træffe sit første svære valg. Enten kan man proppe masten på cursoren op i næsen på Isa og trykke den af, hvorefter hun vil sige sin første replik: " - Iih hvor jeg savner Hoel", eller også kan man blade videre til en af de andre tilstedeværende personer (dvs. Mary), og høre hvad de har at sige. Når man er træt af at lege med de 2 chicks, flytter man det lille skib (cursoren) ud på det store skib (fangeskibet), og prøver endnu en gang med missilet. Endnu en fuser, men nu kan man også vælge Hoel og John, og høre om flugtplanerne. For at køberen af spillet skal føle, at han også er med hvor det sner, skal personerne en gang imellem træffe et valg mellem 2-3 forskellige svar. Det er dog sjældent svært at gætte, hvad der er smartest at svare. F.eks. skal Hoel, på et tidspunkt beslutte, om han vil blive på fangeskibet til han dør, eller om han vil prøve at flygte. Det kan selv Jørn Hjorting svare på, hvadenten klokken er lige eller ulige. Senere skal Isa beslutte, om hun vil redde Hoel fra at blive brændt levende, eller om hun ikke gider. Det betyder dog også noget, hvilken rækkefølge man vælger replikkerne i. Hvis man f.eks. ikke lader Isa sige, at hun vil skaffe noget reb, kan man ikke redde Saint Quentin op af vandet osv.
Når du endelig får Hoel og Saint Quentin væk fra fangeskibet, går spillet videre til den næste af de ialt 9 episoder. Hver episode består af et virkelig flot baggrundsbillede, hvorpå der engang imellem kommer et vindue i bedste Amiga stil, med en tegning af, hvad der foregår. Actionscenerne er lavet ved, at der vises en hel strip på 3-4 billeder hurtigt efter hinanden, og det ser faktisk bedre ud end det lyder.
Den første gang jeg spillede spillet, var det virkelig sjovt, fordi det var som at skrive drejebogen til en film, men allerede anden gang, var det meste gentagelser, og derfor lidt trivi.
Derfor kan jeg kun anbefale **Passengers of the Wind** til dedikerede Bourgeon fans, mens de fleste vil være bedre tjent med et ordinært adventure med større udfordringer.

Hans Henrik

Grafik	★★★★
Lyd	★★★
Action	★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★

SOFT check

ene væg, og du kan køre rundt med cursoren og rode i skuffer og skabe, for at finde noget, der kan hjælpe dig. Når du er blevet træt af det (og det bliver du), går du ud af billedet med cursoren, hvorefter du drejer en kvart omgang og får nogle nye kommoder at rode i. Efter lidt mere roderi, og efter endnu en kvart omgang, står du ansigt til hængsel med døren, og efter et tryk på håndtaget står du ude i en korridor. Nu er der mange rum at gå på opdagelse i, og i visse af dem, er der nogle personer, der siger noget i en taleboble. Disse personer er så ustyrligt grimme, så de ser kodylskægge ud. Deres ansigter er på størrelse med silkeborgsøerne, mens deres kroppe ikke er meget større end Duffy hjerne. (Kære læser, tro endelig ikke, at jeg prøver at svine Fløjlsdork til).



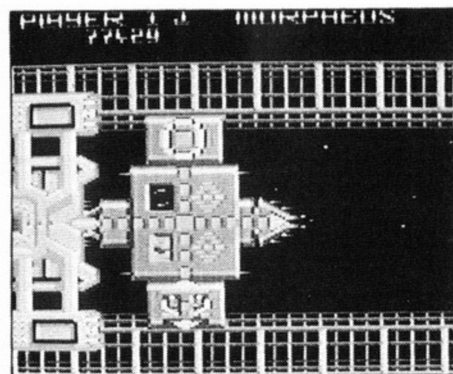
På med kilten Palle

Kan du huske spillet Panic in Las Vegas fra Infogrames? Hvis ikke, så skal du ikke være ked af det, for jeg har heller aldrig set så meget som en bit af det. Ikke desto mindre sender Infogrames (der netop har gjort sig upopulære med spillet Passengers of the Wind) nu en efterfølger på banen.
I Panic in Las Vegas døde din gamle tante, og efterlod dig hele sin formue. Der var bare det bette problem, at du skulle tjene dem selv i hasardspillenes by, Las Vegas. Da du natyrligerweise er født med 5 esser i øregangen var det jo kein problem, men da du samtidig er et større rodehoved end Fløis, hvilket siger ikke så lidt, har du smidt din dåbsattest væk, og uden den kan du ikke bevise, at det er dig der er arving til bessemors fantasilioner. Kort sagt, skru kilten om ørerne, hold fast på skillingerne, mal din næse (skotsk)ternet og gå i gang med **Inheritance 2, Chaos in Scotland** fra Infograms-games-grames.
Spillet starter med, at du bliver ført ind i familiens borg, hvor du efter at have passeret en bunke døre ender i riddersalen, hvor du skal vente på, at advokaten dukker op. Så er det på tide at gå på opdagelde i slottets skumle gange.
Du bliver præsenteret for et billede af salens

Når de taler, kan man se deres mund bevæge sig som i en tegnefilm - det kan få selv mig til at grine. Et sted er der en nydelig ældre dame, der spørger om det ikke snart er thetid. Så skal du naturligvis finde en thekop til hende, men den ligger på et toilet, hvor du ikke kan åbne døren indefra, så inden du går derind, må du finde et koben. Og så ruller vi ellers med rouladen.I et andet rum står der en sexet dåse, og spørger om du snart kommer?!? Så smider hun kludene og begynder at svinge pattetøjet fra side til side. For at du ikke skal få savl i tastaturet, bliver skærmen sort, og du må nøjes med teksten "Strøget af censuren". Når computeren blænder op igen, har du mistet 50% af din energi, og hvis du kommer forbi igen uden at have samlet kræfter, råber kællingen: "Kom tilbage, når du kan få den op at stå". Jeg tror Billig-Duff ville få svært ved at klare **Chaos in Scotland**.
Det eneste lidt irriterende ved spillet er, at man ikke kan save en position, så når man dør, må man starte helt forfra. Ellers er **Chaos in Scotland** et rimelig underholdende spil uden de store armbevægelser.

Hans Henrik

Grafik	★★★(★)
Lyd	★
Action	★★
Fængslende	★★★(★)
Pris/kvalitet	★★★



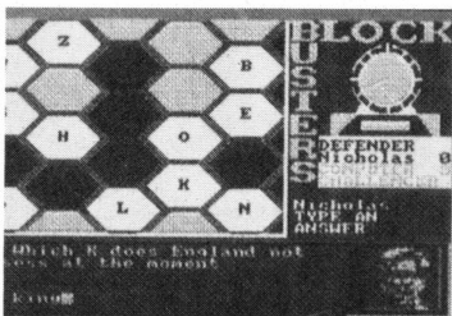
Nyt game fra Braybrook

Andrew Braybrook - feteret spilskaber og "far" til klassikeren Uridium - har sammen med vennen Steve Turner skippet Hewson. Sammen kalder de to sig for Craftgold, og de spil, der kommer ud af dette samarbejde, bliver altså nu ikke længere udgivet hos Hewson - det er fra Firebird, vi fremover skal se dem.
Inden Andrew Braybrook tog sin hat og gik, fik Hewson dog takket være en kontrakt lokket et sidste spil ud af ham. Og nu skal du ikke tro, at det er et dårligt spil, bare fordi det var sådan et, Andrew Braybrook blev "tvunget" til at lave for Hewson.
Morpheus er navnet. Spillet har taget superprogrammøren hele ni måneder at frembringe - men den lille "baby" er kommet helskindet ud og slår faktisk alt, hvad vi tidligere har set fra mesterens hånd. Inklusive Uridium.
Som i alle andre Braybrook-spil bliver du i **Morpheus** transporteret ud i rummet. Her har du vanen tro et lille rumskib og ja, selvfølgelig kan det skyde alting i smadder.
Hvad der ikke ligner de øvrige spil fra herren er, at du faktisk her skal tænke dig om. Hvor det i de andre bare handlede om at skyde, skyde og skyde (og undgå selv at blive skudt) er der i **Morpheus** lagt mere ind: Der er flere forskellige ting, du skal gøre i en bestemt rækkefølge for at komme videre til næste niveau.
Flyv først ud i rummet, skyd alt hvad der bevæger sig - og skyd for en sikkerheds skyld også alt, hvad der ikke bevæger sig. Skyd de såkaldte "orbitals", flyv hen til nogle bestemte "nucleus" og saml en "morphi" før den lukker sig sammen. Forvirrende? Måske, og derfor bør du nok testspille dette spil inden du beslutter dig for at bruge dine 179 kugler på det.
En lille forklaring om din opgave er måske nødvendig. Du skal skyde en stor fjendebase kaldet Nucleus. Hver Nucleus er beskyttet af 32 Orbitals, der fiser rundt og forsvarer. Dem skyder du een efter een med en serie velrettede laserbeams. Når det er overstået, har Nucleus ingen forsvarsværker og er tvunget til at gå ned. Lige inden en Nucleus dør, spytter den en flok trekantede Morphis ud, som du kan skyde, hvis du vil ha' ekstra penge og bonus-points.
Spillets mål er at skyde den kæmpe Morpheus hovedbase ned, som befinder sig på sidste bane - level 50. Deraf spillets navn.

Når du efterhånden har skudt diverse aliens og andre ting, der blæser rundt i det ydre grafikrum, får du penge, så du kan købe ekstra - og kraftigere - våben. Det er også nødvendigt med kraftigere fire-power, for modstanderne bliver mere og mere voldelige as time goes by. Deres skud bliver der flere af, og de bliver bedre til at ramme.
Tiden er også en faktor i spillet. Der er såkaldte time-slices, som varer omkring to minutter. Når du har spillet i 50 timeslices (det er faktisk ret lang tid for et enkelt spil), kan du ånde lettet op, for så holder fjenderne op med at blive klogere. Det var også tiltrængt, for efter 50 timeslices er de blevet ret intelligente og kender alle dine små tricks. Når du har spillet i 60 timeslices, kan du ikke købe flere nye våben - en sur ting, der går spillet sværere. Men det er vel også meningen.
Vi tvivler ikke, når vi lægger fem fede stjerner på grafikken. Den er bare SÅ tyk! Bas-relief er det tekniske ord for den slags pixel-lækkerier, men det er en kendsgerning, at Mr. Braybrook ruller med sin Commodore-klat som ingen andre har gjort før - selv Amiga-spil plejer ikke at være så pæne som dette til 64'eren.
Som undertegnede vil du sikkert også sidde og rocke med til lydsiden. Og hvad angår action og fængslende: Well, you know old Andrew...

Duffy

Grafik	★★★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★★(★)
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★(★)

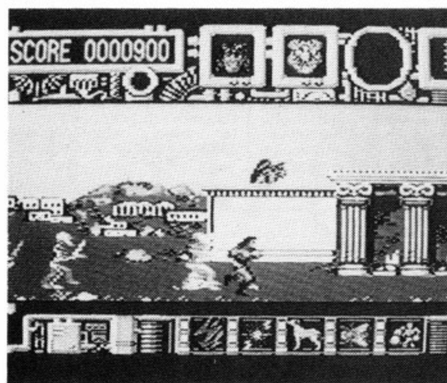


At knalde brikker

Hvis du tror, at Danmark er det eneste land, der plages af en Leisner, kan du godt tro om igen, for i England, har de en præcis magen til, bortset fra at han altså hedder Bob Holness. Han har lige scoret kassen på et TV-show, der har fået thekopperne til at skvulpe over derovre. Så syntes TV-Games alias Domark, at det var synd for os blege vikinger uden parabol på garagetaget, at vi ikke kunne følge med i showet. Det rådede de så bod på, ved at trylle **Blockbusters** frem til 64'-eren og andre herlige datamater.
I quizshowet er der to personer, som skal kæmpe om at komme frem til "the Gold Run", hvor millionerne venter. De sidder foran en spillevæg med en masse sekskanter på. Indeni hver sekskant er der et bogstav, og den første spiller bliver nu bedt om at vælge et bogstav. Han vælger f.eks. et K, hvorefter Bob spørger: "Hvilket K er den store russiske skakspiller Anatolj?"
Den af spillerne, der først finder svaret, skal så trykke på en irriterende lille summer, og sige "Karpov". Så bliver sekskanten rød eller blå, alt efter spillerens farve. Hvis ingen af spillerne kan svare rigtigt indenfor 20 sekunder, stiller Bob et nyt spørgsmål.
Den spiller, som så først får lavet en vej henover "banen" i sin farve, har vundet første heat. For at der også skal være tid til reklamer ind imellem, spiller man bedst af 3 omgange, og vinderen går videre til "the Gold Run", hvor der nu står 2 eller flere bogstaver. Her skal man ikke gætte et men flere ord (nej virkelig). Hvis man f.eks. vælger COC, kommer spørgsmålet: Hvilken forbrydelse kan man begå mod en dommer i retten? Så gælder det om at skrive Contempt of court, dvs. foragt for retten (hvilket ikke har noget med spisevægring at gøre!), i en allerhel..lig fart, for uret tikker jo. Hvis man også klarer denne udfordring, er millionen hjemme.
Computerspillet fungerer præcis som TV-forbilledet, selvom jeg må indrømme, at jeg blev ret skuffet over, at pundene ikke sprøjtede ud af diskettedrevet, da jeg vandt.
På skærmen er der udover spillepladen et lille vindue, hvor der vises digitaliserede billeder af Bob, så man kan blive lidt trist til mode, når han ryster på hovedet, fordi man svarede forkert.
Blockbusters kan både spilles af 1 og 2 spillere, men det er klart sjovest, når man er 2, for så gælder det om at holde ørerne stive, når spørgsmålet stilles, så man kan være den første til at finde svaret og trykke på summeren.
Den eneste hage ved spillet er nok, at man skal være ret god til engelsk for overhovedet at have en chance for at svare rigtigt en gang imellem. Så er det til gengæld også et rimeligt festligt spil for dem, der er blevet trætte af at skyde rumuhyrer. Hvis du derimod ikke er nogen ørn til engelsk, vil det være en hel del smartere at josse ned i BørneRagelse (BR) og købe Trivial Pursuit.

Hans Henrik

Grafik	★★★
Lyd	★
Action	★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★



Hysteriske romere

Et sted - på et bestemt tidspunkt engang i det gamle Grækenland - er en sindssyg sekt igang med at ændre på fremtiden. Det er ikke Moonbevægelsen, men en ganske nystartet sekt som består af zombies, omvandrende skeletter og meget andet godt fra Stephen King-rodekassen.
Du - den sidste overlende fra elite-tidskorpset - er blevet valgt til at udrydde denne sammensværgelse før den når at lave mere ravage end den allerede har gjort.
Til din hjælp har du et energibeskyttende skjold, som - hvis det ellers bliver brugt rigtigt - beskytter dig mod føromtalte monstre. Men da du kun har begrænset brug af dette skjold, så skal det bruges med omtanke.
Herudover har du selvfølelig også din Magnum 44 med, som du konstant skal bruge.
På din tur ud i det grønne - i vild jagt efter hovedmanden af sekten - skal du konstant passe på medlemmer af familien. Skyd først og spørg bagefter er pointen i **Hysteria**. Har du skudt en af disse sindsyge personer, skal du se efter eventuelle spor, som kan afsløre hovedmanden bag dette mareridt. Der er ialt ▶

SOFT check

SOFT check

ca. 5-6 spor, du skal finde. Når du har samlet alle disse spor, kommer den lede mide frem, og så gælder det ellers for dig om at sætte autofire på dit joystick. Vinder han, kan du begynde forfra igen, men er du den heldige, ryger du videre til næste bane og for lov til at fortsætte med dit mareridt, blot i en ny tid med nye omgivelser og forhindringer.
Hysteria (hysterisk) svarer faktisk ganske godt til spillets indhold, for du vil med garanti blive hysterisk efter at have spillet det i et par timer. Nemt er det ikke, men det gør det kun endnu bedre.
Grafikken er rent guf - flotte baggrundsscener af romerske statuer, gamle borge m.m., og en uhyggelig stemning giver spillet følgende pæne stjerner ud af fem mulige:

Duffy

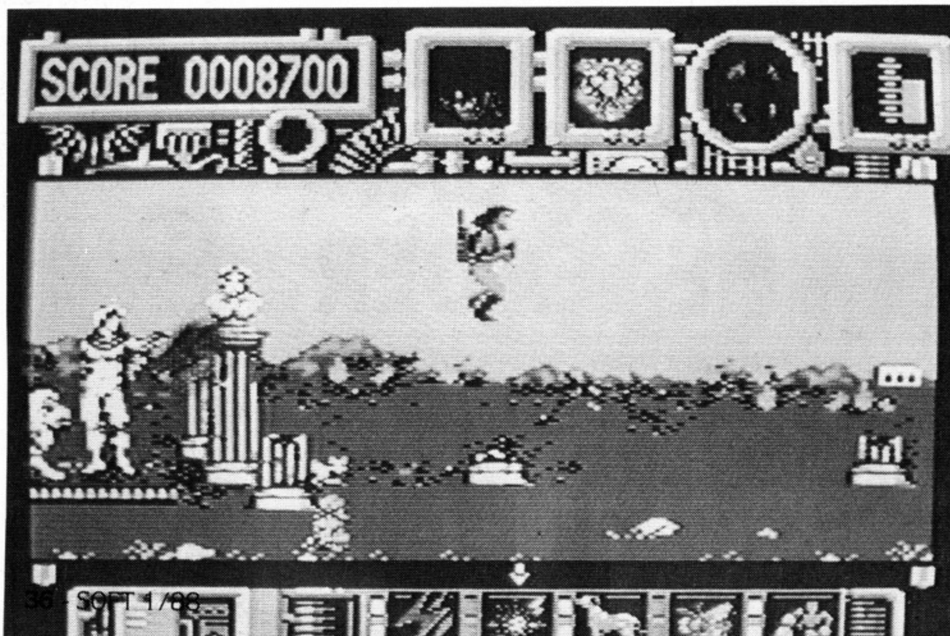
Grafik	★★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★★

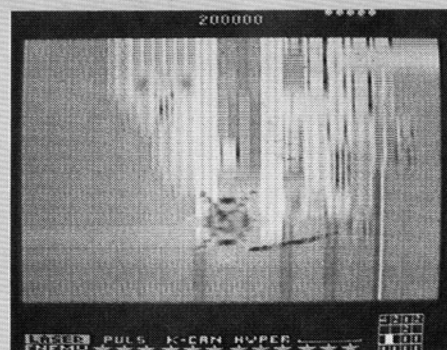
Palle alene i verden

Nu har Firebird også koblet sig på det populære refræn med den enlige mand mod en overmagt. Helt præcist en overmagt, der er så stor, at den overgår enhver forstand. Sådan!
Med Hewsons sidste overdrevne salve af slagsen i baghovedet går jeg til biddet med **Sidewize**.
Jeg kender kun alt for godt kravene. Skyd på alt, hvad der bevæger sig, og skyd en gang mere, hvis der stadig er liv at spore! Men det er jo også en ren fornøjelse at slå ethvert forsøg på kompliceret tankevirksomhed ihjel for at slappe af med spillet i et par timers tid.
Der er fire verdener, som kræver en fast hånd og en god trigger-finger. Og det er der jo ikke spor i vejen med, når nasties og baggrundsgrafik er så afvekslende, som det nu en gang er!
Spillet bliver selvfølgelig dejligt svært hen ad vejen, og der findes en hoben ekstraudstyr såsom skjolde, ekstra liv og trevejs laser til at gøre livet mere udholdeligt.
Hvis du er til noget på egen hånd ude i rummet sammen med din trofaste lasergun - og endnu ikke er kørt træt i rumspillene - er **Sidewize** højst sandsynligt lige dig. Spillet oser langt væk af tiltrækning og millioner af sværere levels.
Men det er ikke det hele. **Sidewize** er rent faktisk det hurtigste og mest strømlinede shoot 'em down game i mands minde. Grafikken og animationen er, som man kunne håbe, og lyden er næsten himmelsk. - Du kan rent faktisk høre de små djævle eksplodere efter en pletter.Firebirds udgivelse er efter min mening marginalt bedre end Hewsons seneste Exolon og Gunrunner-udgivelser, og det siger ikke så lidt. Få selv syn for sagen hos din computerforhandler!

Morten

Grafik	★★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★





Et rigtigt Brian-spil...

Når man er blevet drevet fra hus og hjem og egen galakse, findes der kun een løsning ifølge Data East og US Gold, nemlig at slå igen. Den eneste vej mod vor mutters hjemmebag, væk fra det ufrivillige eksil, går til alt uheld lige gennem de fjendtlige styrkers hovedkvarter. Men er du mand eller bare en tøsedreng, der løber ud på toilettet hver gang, du hører om noget farligt?
Ja, det var rart at høre noget fra en tøsedreng til en afveksling. Så kan vi nemlig lige så godt droppe videre krumspring over en elendig konvertering, der kaldes **Last Mission** (pludselige råb og skrig fra en vis SOFT-redaktør i baggrunden).
Nå, er vore læsere ikke tøsedrenge? Det er jo bare synd for dem.
Du er med andre ord klar til at starte missionen udstyret med det ypperste, der nogensinde er præsteret indenfor rumvåben-kunst. Topmålet af skudkraft ligger for enden af dine fingerspidser, og med den rigtige håndflade vil rumskibet være under total kontrol.
Din sidste mission er det ultimative: At destruere alle fjendebaser og jagere på hvert niveau, og med tiden kunne vende tilbage til kone og børn.
Men **Last Mission** er snarere den ultimative undskyldning for at slukke monitor og computer for at finde noget mere interessant at foretage sig. US Gold-konverteringen er kort sagt et flop.
Grafikken er særdeles tynd, lyden under middel og tiltrækningen under lavmålet...
Programmørerne er ganske enkelt gået helt forkert i byen og burde kraftigt overveje at holde sig hjemme under dynebetrækket næste gang US Gold vil tale med dem.
Last Mission er crap!
Så er du advaret.

Morten

Grafik	★★★
Lyd	★★
Action	★★★
Fængslende	★★
Pris/kvalitet	★★

AVAILABLE NOW!!

Enter the exciting world of

M.A.C.H.

AND GET REAL ARCADE ACTION!

CREATED BY THOMAS ZELIKMAN

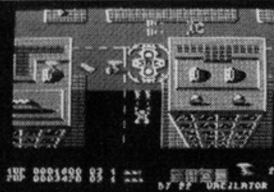
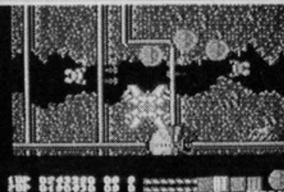
Giant Playfields:
3×25 action screens

Multidirectional smooth scroll

Competition!
Beat this game
and win an AMIGA

Over 200 animated sprites

Special 2 Player team mode

Commodore 64 screenshots	Planet 1	Planet 2	Planet 3
			
Are you ready to challenge the robots?	Here you must destroy the robots warning-system, the slave-leaders and this dreadfull robot.	With both Mega-Blaster and repeat-fire active, you can blast your way through to planet 3.	The final planet is full of mysterious robots, and a giant army of special space force troopers. Beat the final robot and win!

Starvision

– The right decision

Commodore 64/128
Cassette £9.95
Disc £14.95

Starvision Software Aps. Rodosvej 42. DK-2300 Copenhagen S, Denmark. Tel: (+45) 1 551 441

Køb spillet hos din forhandler, eller direkte hos Starvision på tlf. 01 551 441.

SOFT cheap

Mange gamle fuldprisspil er relanceret som billigspil til 30-40 kroner, så denne gang går Duffy amok. "El Cheapos" er større end nogensinde før.



MAD MAX SER RØDT

Red Max (Code Masters)
Der er ingen tvivl - programmøren David Darling har helt sikkert hentet sin inspiration til **Red Max** fra den legendariske Mad Max - manden, som er år 2090's hårdeste banan.
Handlingen i **Red Max**, som også er navnet på din specialkonstruerede motorcykel, går ud på, at du en dag modtager en besked på din PC'er om at der har været uindbudte gæster på besøg på din hjemplanet. Modig som du jo altid er, hopper du op på din kværn, tænder den og så kører du ellers deruda' for at finde ud af, hvad der er sket. Det første du møder på din vej er en række aktiverede miner, og langsomt går det op for dig, at det må være Dødens Herre, som har aflagt planeten sit visit.
Så gældes det ellers for dig at finde alle minerne og desaktivere dem, således at du kan bringe befolkningen i sikkerhed mod den overhængende trussel. Minerne desaktiverer du simpelthen ved at køre henover dem med din kværn. Lyder det nemt? Glem det, for visse miner befinder sig bag laserbeskyttede hegn, som kun kan slås fra i få sekunder, så der er ikke tid til en picnic i det grønne.
Herudover skal du endvidere tænde for 8 atomanlæg, lukke for 4 strømanlæg og så ellers fise hjem til mor igen. Dog skal du vide, at der er lagt små fælder ud til dig, som f.eks. nogle slimklatter, der totalt sprætter dine dæk op i laser og pjalter.
Skærmen er delt op i to dele: Den øverste del af skærmen er dit udsyn, hvor du hele tiden kan følge din motorcykel i fugleperspektiv. Den nederste del er forbeholdt informationer om din hastighed, dit brændstofforbrug samt en computer, som fortæller dig, hvornår laserhegnet er slået fra osv.
Med dine tre liv kæmper du ikke kun mod Dødens Herre, de udlagte fælder og tiden, men også mod dit brændstofforbrug. Men heldigvis kan du være heldig og finde en benzindunk hist og her, således at du kan fortsætte mareridtet.
Rent betjeningsmæssigt skal du kun tænke på tre: at accelerere, at bremse samt at styre din kværn ordentligt.
Grafikken må siges at være helt i top, og lydsiden er utrolig realistisk, så derfor belønnes **Red Max** fra Code Masters følgende antal stjerner:
★★★★

BVARRDDDD...

Terra Cognita (Code Masters)
Terra Cognita er et spil, du enten vil hade eller elske. Jeg hadede det lige fra starten, selvom instruktionerne lød som feeeed action: "Lang inde i fremtiden på planeten Krion, fandt tre ingeniører en dag resterne af en kæmperobot hoved. Da den ene sparkede til hovedet, begyndte det et fortælle en grufuld historie om ødelæggelse og krig på planeten Krion...
Skuffelsen var stor, da jeg havde læst handlingen - et lille, usselt rumskib, omgivet af en række lego-klodser var, hvad der blev budt på i **Terra Cognita** fra Code Masters.
Spillet går ud på, at du skal flyve forbi disse legoklodser, hvoraf visse af klodserne giver ekstra point, brændstof og liv, mens andre er dødelige. Rundt om klodserne flyver der så nogle ballonlignende genstande, som du skal nedskyde med din medbragte lasergun. Du har endvidere mulighed for at styre dit rumskib igennem denne legoklodsbyggede by med tre forskellige hastigheder - en der er langsom, en midt imellem samt en lynhurtig.
Grafikken er elendig, rædselsfuld og skrigende grim, og lyden går den samme vej. Actionmængden er absolut ikke fængslende - ikke engang i fire sekunder, og med de tre liv, du har til at gennemføre din tur på, glæder du dig ligefrem til at dø. At gå meget, meget langt udenom.
★

HR. SURESEN GÅR AMOK

Mr. Angry (Code Masters)
Mr. Angry er et genialt lille spil - det indeholder ikke overflotte grafikscener, det er ikke særlig afvekslende, men det er utrolig morsomt at spille. Jeg tror, jeg brugte 6 nattetimer på det i træk. Første gang, jeg skulle spille det. Opgaven i **Mr. Angry** går ud på, at du er blevet udstationeret af et blad til at tage et billede af en meget kendt og smuk kvindelig stjerne, som befinder sig på et hotel. Du møder op, men opdager til din skræk og rædsel, at du har glemt alt dit fotoudstyr derhjemme, og da du har en deadline på nogle få minutter, har du ikke tid til at ta' hjem og hente det. Dog har du en mulighed for at finde et fotografiapparat, en blitz, et pressekort og en nøgle til den berømte stjernes værelse bag en række af hotellets døre.
Men du er desværre ikke særlig velset på hotellet - specielt ikke af en af gæsterne ved navn Hr. Suresen, som har indlogeret sig i et af værelserne på hotellet - hvilket værelse vides ikke. Sker det så, at du ved et uheld kommer til at åbne døren, hvor Hr. Suresen bor, ja så må du speede væk i en vis fart, inden han får fat på kraven af dig og kaster dig ud af hotellets vindue. Men udover denne psykopat skal du også passe på hotellets dørmand, som ligeledes prøver at kyle dig af h til.
Du har dog en stor fordel fremfor Hr. Suresen og hoteldørmanden, og det er, at du kan hoppe fra dem. Men du skal hele tiden passe på, at du ikke kommer til at hoppe ind i hotellets mur eller ud over en etage, for så kommer du lynhurtigt til at se de Tintin-agtige sol, måne og stjerner.
Når du at få samlet alt dit fotoudstyr sammen, kommet op til stjernens værelse og få taget et billede af

Sådan bedømmer Duffy:

Undgå dette spil for enhver pris!	★
Dårligt, selv på tilbud!	★★
OK, værd at overveje til prisen.	★★★
Fuld valuta for pengene og mere til!	★★★★
Simpelt hen rå-suverænt, kunne sagtens gå som fuldpris-game!	★★★★★

skønheden, fortsætter du så videre til næste bane, hvor der er en elevator, flere afsatser og flere døre at udforske - og så begynder det at gå vildt for sig.
Som sagt spiller du på tid (deadline), og når du ikke at få taget dit billede inden denne tid er gået, er du FYRET på gråt papir.
Mr. Angry er en skøn afveksling, når man har spillet et par timer oppe i verdensrummet og trænger til at komme lidt ned til jorden igen.
Spillet har 5 sværhedsgrader. I sværhedsgrad 5 går det virkelig vildt for sig. Her skal du både kæmpe mod hotelchefen, kokken, dørmanden, barmanden, en piccolo og måske også Hr. Suresen.
Fem rene krystalklare stjerner lige ind på lystavlen.
★★★★★

TRÆLS...

Armourdillo (Code Masters)

Igen ta'r vi elevatoren til en ny planet ved navn Mobanti. Mobanti, som er din hjemplanet, bliver en dag opsøgt af nogle rædselsfulde aliens fra mælkevejen. (U)heldigvis har der aldrig været krig på denne meget fredelige planet, så krig, krigsmaskiner og ødelæggelse er totalt ukendte ord for befolkningen.
Hva' gør de så? Jo, de samler diverse underlige ting sammen og bygger sig en forsvarstank, og så går de ellers igang med at evakuere befolkningen i små transportable æg. Fantastisk løsning, ikk'? Din opgave som føreren af forsvarstanken er, at samle et æg op fra hovedbasen og fører det sikkert afsted til en undergrundstunnel, således at befolkningen er uden for fare, altimens du kæmper bravt med din lasergun, mod de angribende aliens, som konstant prøver at tære på dine kræfter. Sker det, at du har fået for meget kontakt med disse aliens, er du en død gringo.
I første bane, skal du føre tre sådanne æg i sikkerhed, og herefter stiger antallet af æg og aliens i de efterfølgende baner. For at det ikke skal være helt løgn, kæmper du også mod tiden. Hver bane skal du klare på ca. 4 minutter, så det handler om at være hurtig på joystick'et.
Grafikken i **Armourdillo** er ikke helt tosset, men spillet er desværre langt fra en nyskabning, både når man taler om lyd og action, og i længden bliver spillet dødsygt. Så derfor får det kun 2 stjerner og en stjerne i parantes for grafikken.
★★(★)



GRUS PÅ BANEN

BMX (Code Masters)

Her er spillet for de virkelige motorcross-interesserede flippere. **BMX** hedder det, og handlingen går ud på, at du på ca. 50 sekunder skal nå at køre en crossbane igennem uden at ramle ind i de opstillede forhindringer såsom bumme, søer, ramper osv.
Du skal køre hver bane rundt i tre omgange, og den spiller, som er hurtigst, vinder løbet og går videre til næste hurdle. Prøver du at snyde ved at køre udenom forhindringerne, ja så får du værs'go køre banen om igen.
Der er ialt syv forskellige baner at køre igennem - hver med sine specialiteter og forhindringer. Og efter hver bane har du mulighed for at se din banekørsel - også kaldet replay - så du kan sidde og nyde din fantastiske kørsel. Er der et specielt sted, hvor du f.eks. kørte galt, kan du selvfølgelig også få vist dette i slowmotion, så du kan sidde og rive håret af dig selv.
Det eneste, du i og for sig skal tænke på er, at accelere, at bremse og så ellers at styre udenom forhindringerne. Du kan hele tiden følge din crosscykel på skærmens øverste del, og nedenunder kan du se din hastighed, din tid, dine point og hvor mange gange du har kørt banen rundt.
Spillet skal helst spilles af en modspiller af kød og blod fremfor computeren, da computeren er lidt for skrap til det.
Grafik, action og lyd er virkelig suveræn, men en dårlig ting ved spillet er, at spiller du sammen med en af dine kammerater, og han ikke når at gennemkøre en bane tre gange, så overtager computeren spillet efter din kammerat - ikke sjovt.
★★★

LIDT FOR GAMLE EVERGREENS

Arcade Classics (Firebird)

Forestil dig, at du en dag kom ind i en gammel nedlagt spillehal og fandt fire gode gamle kendinge som Space Invaders, Asteroids, Snakes og Spacewar. Hvordan mon det ville føles? Dødsygt - du ville uden tvivl lynhurtigt savne dine superfavoritspil efter at have spillet fire minutter på disse gammeldawse maskiner.

Det fandt jeg i hvert fald ud af, da jeg havde testet **Arcade Classics** fra Firebird. I spillet kan du vælge mellem fire spil. Det første spiltilbud er Space Invaders - spillet, som Gud og enhver mand har prøvet - som går ud på, at du skal skyde flere rækker af aliens ned, inden de når indenfor din rækkevidde. Du har mulighed for at gemme dig bag tre baser, hvis det går lidt for hæftigt for sig. Personligt brugte jeg ca. 1 minut på dette spil, så drønede jeg videre til Asteroids.
I Asteroids er du fanget i en meteorregn mellem planeterne Sirius 5 og Sirius 6. Den eneste vej frem er at skyde løs på meteorstenene og så ellers undgå at blive ramt. Klarer du meteorregnen farer du videre til næste bane.
Snooorkkk, dybt godnat...
Snakes, som er det tredje spil, går ud på, at du er en slange, som skal æde sig tyk og fed i forskellige ting, som kommer frem på skærmen undervejs. Endvidere skal du forsøge at æde din modstanders slanges hale, inden han når at æde din hale. Et frontalt sammenstød med modstanderens slange og du er død.
Zzzzzz, Zzzzz.
I Space War, som er det sidste spil i rækken, skal du undgå fjendens missiler samtidg med du undgår en kollision med en supermagnetisk planet, som befinder sig i midten af skærmbilledet. Dette spil skal spilles af to spillere, men det bliver det desværre ikke mere spændende af.
Åhhh, godmorgen igen...
Grafikken og lyd i alle spillene er ganske pæn, men action'n er bare gaaaabb, medmindre du simpelt hen elsker disse gamle kendinge. Indrømmet, du får fire spil for 30 kroner, men helt ærligt: Du kan finde bedre programmer i TAST!
★★

ADVENTURE ELLER IKKE VENTURE

Nerris Dame (Code Masters)

"Århhh nej, endnu et rumspil", tænkte denne Duffy ved mig selv, da jeg så coveret til **Nerris Dame**. Men jeg blev meget klogere, da jeg så, at det faktisk var et overfedt grafikadventure, og som de fleste nok efterhånden ved, er den genre lige mig.
Nerris Dame foregår i år 2000 - jordens ressourcer er blevet udtømt fuldstændig, og det er blevet bestemt af regeringen, at jorden skal udforskes i alle ender og kanter ved hjælp af en splinterny og supersmart satelit ved navn Nerris Dame.
Imidlertid er en skør videnskabsmand sat til at klare ærterne, men det viser sig hurtigt, at han er bund korrupt og en smule heltosset, og værre er det, at han faktisk hader mennesker.
Videnskabsmanden forsvinder en dag, og du - modig som du altid er - bliver sat til at klare situationen. Din hovedopgave er, dels at finde ud af, hvad der er galt med satelitten, som af en eller anden grund opfører sig mærkeligt og dels finde videnskabsmanden og eliminere ham totalt fra jordens overflade.
Kan du li' eventyr, er **Nerris Dame** er bare superspillet, hvor der er spænding fra start til slut. Grafikken er ligeledes klasse for de virkelig krævende adventure-crazy.
★★★★★

EN BOMBESIKKER SAG

Thunderbolt (Code Masters)

Venskabet mellem jorden og en planet ved navn Proxima er blevet væsentligt

SOFT cheap

forringet og krigen er lige om hjørnet. Grunden til dette skyldes, at en specialbygget bombe, som blev lavet af begge parter i fredstid, er sprunget i luften ved et uheld
.Bomben har den egenskab, at den kan ændre fortiden, nutiden og fremtiden, og der er allerede så småt begyndt at komme rod i tiden.
Din opgave, som repræsentant for jorden er, udover at få bragt orden i tiden, at skyde alle angribere, som truer jorden samt at udforske Proximas landskaber.
Lyd, grafik og handling er noget rodet, men der er en pæn slat action i spillet.
★★(★)

...OG NU TIL NOGET HELT ANDET

On Court Tennis (Firebird)
Her er et spil, som siger bang. **On Court Tennis** hedder det, og er endnu en udgave af de efterhånden hundredevis af tennisspil, som er i handelen i dag. Men ikke et ondt ord om **On Court Tennis**, for det er faktisk mægtig morsomt.
Inden du går i gang med spillet, skal du først vælge, hvilken type bane, du ønsker at spille på - om det skal være på græs (hurtige bolde), hård bane (mellemhurtige bolde) eller om det skal være på lerjord (meget langsomme bolde). Når du har valgt dette, skal du så vælge om du ønsker at spille mod computeren eller med en medspiller. Herefter skal du vælge et navn til din spiller - der er Jimmi, John, Bjørn og Ivan, og afslutningsvis skal du så fortælle computeren, om du ønsker at spille 2 ud af 5 sæt eller 3 ud af 5 sæt.
Først nu kan spillet begynde. Det "eneste" du skal tænke på er, at skyde til bolden i det rette øjeblik, og ved hjælp af joystick'et kan du selv vælge, om det skal være et skruet underhåndsslag, en flad/høj bold, et venstrehåndssmasch osv. Computeren flytter selv din spiller hen til bolden.
Det kan godt i starten være lidt svært at finde ud af, hvordan du skal skyde til bolden, men efter 8 spil, skulle det gerne sidde indprintet i hjernen.
Laver du en dobbeltfejl i din serv, får modstanderen 15 point. Den spiller, som først opnår 60 point vinder sættet. Men har i begge 40 point, vinder den spiller, som først får to rene point hjem - det vil sige, at hvis du og din medspiller har 40 point, og du scorer de to efterfølgende sæt rent, vinder du sættet.
Grafikken er ikke overflot (du spiller faktisk i en baggård!), mens lyden af publikums klappen ved overflotte skud går rent ind i trommehinderne.
★★★★

VELKOMMEN I BLOD-DONOR KLUBBEN

Vampire (Code Masters)
Ta' en tur med DSB og besøg Grev Draculas slot, som består af 95 forskellige rum. Det er, hvad **Vampire** byder på. Overvægtig action fra start til slut, og grafikken er slurrrpppp.
Din opgave i **Vampire** er at udforske Draculas kæmpeslot, imens du undgår fysisk kontakt med alle hans medhjælpere, som konstant forsøger at få lidt af dit blod.
Undervejs vil du finde en række hjælpemidler såsom en hammer, entræpæl og til sidst men ikke mindst - et kors, som du skal bruge til at slå Dracula ihjel med, men inden da skal du først have fundet 5 nøgler, som giver dig adgang til visse baner som ellers er aflåst.
Du skal igennem hele slottet - fra kælder til kvist - for at finde alle de remedier, du skal bruge til slagtningen af hr. Dracula, så der er masser af udfordring.
Spillet er suverænt spændende, og åbningsbilledet - et billede af Dracula siddende med en le-agtig genstand - er fantastisk guf for de blodglade mennesker. Du har tre liv til at gennemføre din tur på, og du skal være opmærksom på, at visse fælder er din sande død.
God fornøjelse og hils den kære skabning, når du møder ham.
★★★★

BOLD FOR VIDERE-KOMNE

On Field Football (Firebird)
On Field Football er et meget forvirrende spil, hvis man som jeg ikke kender reglerne.
Kort fortalt går spillet ud på, at du skal forsvare dit mål mod angribere, og selv forsøge at lave touchdown i modstandernes mål.
Alle regler skulle være medtaget, og **On Field Football** er nok ganske morsomt, hvis man da kender dem. Ellers vil jeg ikke rekommendere spillet, specielt ikke for nybegyndere. Hverken i vores previewudgave eller i købeversionen, som du kan få den i butikkerne, er der nemlig instruktioner med.
For dårligt, Firebird.
★★

LAS OG PLALTER

Lazer Force (Code Masters)
Om bord på din deltastarfighter, skal du udforske 32 forskellige baner - hver indeholdende 4 zoner, som skal erobres.
I spillet skal du kæmpe mod aliens og specielt mod dødsflammer, som pludselig kan komme frem fra nowhere.
Bliver du skrap, kan du lynhurtigt udvide din specialkonstruerede lasergun, således at den skyder tredobbelt, hvis du får kontakt med en såkaldt WOP (en pølselignende skabning). Herudover er du udrustet med et begrænset antal energibomber, som har en fed virkning overfor dine angribere.
I zone 2 skal du udrydde fire ondskabsfulde WOPS for at kunne få nok energi til at nå videre til sektor tre. I sektor tre er din hovedopgave at få fyldt brændstof på dit rumskib.
Sektor fire -den afsluttende zone - er en bonuszone, hvor du simpelthen bare skal køre deruda' i en helvedes fart. Jo hurtigere du er, desto flere point får du.
Lazer Force er - tjaoh, både og. Ingen verdens-sensation, men jeg vil nu alligevel gi' det tre stjerner for dets actionfyldte scener.
★★★

LAV DIT EGET SPIL

Creations (Code Masters)
Der må bestemt siges at være fuld valuta for pengene, hvis man ønsker at investere i **Creations** fra Code Masters. Udover de tre spil som medfølger på båndet, kan du selv lege den lille programmør og lave dine egne spil ved hjælp af Game Creator (spilskaberen). For at tage det sidste først, kan du her gå ind og lave fuldstændig den bane du selv ønsker - med speciel baggrund, bevægelig animation, forskellige lyde af f.eks. skud, bestemme hastigheder på forskellige ting osv, osv. Og det bedste af det hele er, at det er pærelet. Med i spillet følger en lille manual på ca. 16 sider, hvor du kan læse alt om hvordan du selv laver dine programmer med Game Creations.
Men som føromtalt medfølger de tre spil: Boucer hedder det første, og dit navn i dette spil er Hoppy. Du skal score point ved at samle nøgler op, for til sidst at nå op til udgangen af banen. Dog skal du passe på små ulækre slimede aliens og andet småkravl som konstant vrimler omkring dig.
Hawk-Patrol, som befinder sig på side 2 af båndet, er et specialbygget fly, hvor du (Harry) skal skyde rumskibe ned, som angriber dig både fra højre og venstre side af skærmen. Du må ikke ramme jorden eller de forskellige aliens, og herudover skal du passe på jordraketter, som konstant truer din eksistens.
Snake Pit, som er det sid-



ste spil på side 2 af båndet, går ud på, at du befinder dig i en kælder fyldt med slanger og andet udyr. Den mindste berørelse med disse, svarer til den sande død, og hvor utroligt det end lyder, skyder de også efter dig. Din opgave er skyd dem og find udgangen af banen.
De tre ovennævnte spil er lavet ved hjælp af **Creations**, og jeg må tilstå, at det faktisk er utroligt at tænke sig.
Synes du det er for svært at gå igang med dit eget spil - eller mangler en god ide til et - ja, så kan du gå ind og ændre på et af de tre spil, således at du får netop de effekter med, du kan li'.
Her får du noget for de små runde, du så surt har sparet sammen. Køb **Creations**.
★★★★(★)

PANIK SÅ DET KAN SPORES

Spore (Bulldog)
Så er der panik. En dag fik en mand den ide, at han ville se, hvordan en række bakterier opførte sig i et tillukket rum. Uheldvis vidste han ikke, at det faktisk var livsfarligt, og det forlyder, at han totalt blev ædt op af disse bakterier - de var ihvertfald igen spor efter ham.
Alt er totalt gået i kage og hvem mon skal ind i dette lille hyggelige laboratorie og redde trådene ud? Korrekt: DIG!
Din opgave er, at standse nogle generatorer, som udvikler en speciel form for sporer, som bakterierne elsker. Til din hjælp har du en speciel varmestrålepistol, som du skal udrydde disse kære små bakterier med - dog skal du konstant passe på, at du ikke bliver ramt af for mange sporer, for ske det, ja så forsvinder du samme vej som førnævnte Karl Erik.
Grafikken og lyden er ikke det sidste superhit, men spillet er alt i alt ganske morsomt - specielt når der kommer flere tusinde bakterier imod dig (Duf, hvad er der sjovt i det? red.).
★★★

EN TUR TIL KROMAZONE-LAND

Kromazone (Mastertronic)
Du er den heldige mand/dame, som har fået til opgave at flyve med din MatnaRay Class rumskib ind i Kromazone-landskabet, som er overøst med miner, rumskibe og diverse aliens, som konstant søger hen mod dig.
Det er så meningen, at du fra din lille platform på dit rumskib, skal nedskyde disse angribere uden selv at blive ramt.
Her er der da tale om en nyskabning, eller hva'?
Nææhhh, selv om grafikken er i flot 3D, er spillet alt, alt alt for ensformig og handlingen bliver man helt sikkert dødtræt af i længden, men hører du til dem, som elsker den blå himmel og angribende rumskibe, så er det nok meget morsomt.
★★

MUSIK TIL ØRE-SNEGLEN

Beat it (Mastertronic)
Dit navn er Rockin' Rodney, og du har fundet ud af, at nu er det vist tid til at blive den nye popstjerne i '88. Men hvad gør man, hvis man ingen inspiration har til at skrive det sidste nye hit? Jo, du tager selvfølgelig til musik-eventyrlandet.
For at få fat i dit hit, skal du igennem 16 baner, som hver består af en bunke psykedeliske sektorer, hvor der ligger en række noder, som du kan bruge til dit hit. Men det er ikke alle, der er lige interesseret i, at du skal blive popstjerne. Et hav af modstandere - ligefra kranier, trolde til ubeskrivelige tingester - forsøger konstant at forhindre dig på din vej. Rammer du f.eks. to hurtignoder, mister du en eller to af de noder, du allerede måske har samlet op undervejs. Men der er heldigvis også gode ting at hente, som f.eks. et sæt hovedtelefoner og en højtaler, som skruer op for din musik eller et ur, som forøger din tid til at nå din bane igennem osv.
Når du igennem alle banerne, for du lov til at høre dit færdige hit.
Grafik/lyd er nogenlunde, mens ideen til spillet hører til den gode ende.
★★★



STJERNEKRIG - IGEN...

Starlifter (Mastertronic)
For første gang i spillenes historie, skal du til at flyve dit enmandsfly ind i fjendens territorium og helst så langt ind over som muligt, for herefter at ødelægge Peradusians djævelske magt. Han ejer en kæmpe rumskibskonvoj, som er dit hovedmål, når det drejer sig om at ødelægge.
Et godt hint i dette spil er at flyve hurtigt, hvis man ønsker at overleve. Jeg foretrak nu at dø efter det andet rumskib, da klokken efterhånden var passeret 5 om morgenen og mine øjne hang nede ved gulvet.
Igen et tilbud til de rumskibsglade mennesker - jeg personligt synes de er for ensformige.
Grafikken er dog virkelig flot i **Starlifter**. Visse af ovennævnte konvojer lignede faktisk modeller af de rumskibe, der var blevet brugt til den engang så populære Starwars-serie.
★★★

ROBOTKRIG

Cosmonut (Code Masters)
Din opgave i **Cosmonut** er at styre Cosmonutten - en lille arbejdsdroide, som har lykkes at få foden indenfor en kæmpe robots superhjerne. Forvirret? Ok...
For et stykke tid siden var der et kæmpeslag igen mellem to superrobotter som var på størrelse med et bjerg. De kæmpede om skæbnen mellem to befolkningsgrupper på planeten Cybor. Den ene robot præsenterede den ene befolkning, mens den anden repræsenterede den anden del af befolkningen. Slaget står stadig på, men modstanderen har fået indlagt en række kortslutninger i din favoritrobot, og så gældes det for dig, at finde ud af, hvad der egentlig er sket.
Undervejs på din færd vil du finde rester af robottens hukommelse - som f.eks. en meteorregn, en radioaktiv tunnel med atomrester samt et rum fyldt med aliens, som robotten engang har gennemlevet. Ved at tage udfordringen op mod disse forskellige historier, kan du vinde point og bonusser. Du kan selv vælge i hvor lang tid, du ønsker at kæmpe mod disse forskellige opgaver.
På et tidspunkt vil du nå til robottens øjne, hvorfra du kan følge den pågående kamp mod den anden kæmperobot. Her står det endelige slag, så inden du går herind, er det en meget god ide at have fået lidt øvelse først. Krudt og kugler er vigtigt i dette sidste level, for har du først kommet så langt, er der ingen vej tilbage.
Spillet er virkelig opfindsomt - hvilket dels skyldes den afveksling man får af de tre forskellige småspil du møder undervejs.
★★★★

PRÆSIDENT FOR EN DAG

President (Addictive Games)
Endelig kom spillet for de cheapos-freaks, som længe har ønsket at overtage stillingen som præsident i stedet for Reagan eller Glasnost-Gorba.
President hedder det, samme titel som dengang det var fuldprisspil til 179,-.
Der er meget en præsident skal tage stilling til, så du må hellere sættere god til af, hvis du starter på dette spil.
Målet med spillet er, at forblive præsident i så lang tid som muligt. Dette bliver afgjort ved folkeafstemning, så det gælder både at tilgodese befolkningens og udlandets ønsker.
For hvert andet år, der går i spillet, bliver der udskrevet valg, og din chance for at vinde valget afhænger udelukkende af den måde du har ført din politik på. Du kan bl.a. vinde popularitet hos folket ved at vinde kampslag, gennemføre store oliekontrakter som medfører rigdom til landet samt en god betalingsbalance - det sidste kneb for mig.
Herudover skal du planlægge, hvordan du vil udvinde og bore efter olie, hvordan du vil sørge for at nedkæmpe eventuelle epidemier i landet og hvordan du vil stille dit forsvar op.

Du vælger selv fra starten, hvordan dit lands status skal være - om det skal være fattigt/rigt, om der skal være kolera og pest osv.
Spillet er utrolig spændende - det kræver uhyggelig meget omtanke (jooo, det er skam stadig et spil for mig), men grafikken er dødkedelig - desværrre. Men alligevel:
★★★★

SOFT cheap

TIDSKRÆS

Timetrax (Bug Byte)

Fantastisk - endnu engang har jeg den ære for de herrer og damer, at præsentere et nyt og spændende adventurespil - denne gang kaldet **Timetrax**.
Handlingen tager udgangspunkt i, at otte af de mest magtfulde hjerner har fået stjålet en række af deres ejendele af en ond magt, som har placeret disse genstande i forskellige tidszoner.
Nu forbavser det vel ikke at jeg siger, at du har fået til opgave at finde disse genstande og bringe dem tilbage til disse hjerner? Næppe, men det er faktisk din opgave. Du starter din lange søgen ved at åbne en port til tidsbanerne, og så går den vilde skattejagt ellers. Pistoler, mad, dødelige ting er nogle af de ting, du helt sikkert vil støde på undervejs. Når du mener, du har fundet det, du skal finde, returnerer du til dit startpunkt og lukker portene efter dig ved at kaste fire runer på døren (ups, nu kom jeg vist til at røbe lidt af handlingen) og... ja, og resten kan du selv finde ud af.
Skærmen er delt op i to dele, hvoraf den øverste viser dig scenerne, og i den nederste afgiver du dine ordre såsom LOOK, HOLD, SHOOT osv. Yderst til venstre kan du hele tiden se, hvordan du klarer den rent helbredsmæssigt.
Spillet, som er en blanding af adventure/action, styres udelukkende ved hjælp af dit joystick. Ikke noget med at skrive ordene selv - det ordner computeren for dig (mere eller mindre).
Grafikken og lyden er i top, og der er utrolig mange spændende baner som skal udforskes som f.eks. en kirkegård, et islandskab m.m..
★★★★(★)

BLOBBBB...

Hyberblob (Firebird)

Hyberblob er ganske underholdende. Her skal du hjælpe en hel række små kære hyberbobler på vej gennem en forunderlig verden. Men desværre (eller heldigvis, for ellers var spillet ikke blevet opfundet) er noget af vejen spærret af, eller også er der lagt fælder, som forhindre hyberbloberne at komme videre. Du skal hjælpe hyberbloberne på vej ved at rokere om på de forskellige blokke,og sørge for at de ikke vader direkte ind i fælderne, for hyberbloberne er totalt hjerneblæste.
Du har 50 sekunder til at klare hver bane på, lidt i underkanten.
Du får point efter, hvor mange hyberblober, der komer helskindet hjem. Sker det for dig, at du overskrider tidsfristen eller at alle hyberbloberne dør, kan du godt starte om igen.
Grafik og lyd er ok, og spillet i sig selv er ganske fængslende. Visse gange kan du måske nok blive grebet af panik ligesom jeg, da du som sagt spiller på tid. Men alt i alt et morsomt spil, som anbefales herfra. Bemærk dog, at **Hyperblob** hører til i billigspillenes dyre ende: Altså en femøre under en halvtredser.
★★★

PIANOMAN

Ubik's Musik (Firebird)

Ubik's Musik er et decideret musikprogram for amatørmusikere og jeg vil give den medfølgende manual ret i, at det ikke er et stykke legetøj, men et professionelt arbejdsredskab.
Ubik's Musik er meget kompliceret. Ønsker du at lave dine egne melodier, skal du definere hver eneste ene tone, du ønsker at bruge. Du har tre kolonner, hvorfra du skal skrive følgende:
Noden, du ønsker at bruge, tonens længde og hyppigheden. Det kan måske bedre forklares på den måde, at i stedet for at skrive noderne på et nodeark, så indtaster du dem på din 'puter.
Der er tonsemange avancerede faciliteter i **Ubik's Music**. Men køb det ikke, hvis du bare vil klimpre lidt. Det her er et "tool" for de professionelle, der selv laver lyd til spillene.
Personligt har jeg ikke en klap forstand på musik - det eneste jeg kan finde ud af, er, at sætte en skive på en pladespiller. Så for mig er der ikke meget ved programmet, der ikke desto mindre er G-O-D-T.
★★★★

RYTMER SÅ DET BASKER

Micro Rythm + (Firebird)

For nu at blive i den samme genre som Ubik's Musik, har Firebird udsendt efterfølgeren til trommeprogrammet Micro Rythm, denne gang med et plus-tegn (+) i enden.
Det kan mere eller mindre det samme som Ubik's Musik, blot med den fordel, at det er nemmere at betjene.
Herudover har det indbygget en række rytmer, som nogle måske vil flippe totalt ud over, mens andre vil ta' ørevoks i ørene.
★★★

DANSK KVALIWARE

Thunder Force (Rack It/ Hewson)

Thunder Force er et danskproduceret billigspil, som går ud på, at du skal kæmpe dig vej igennem 4 forskellige zoner, som indeholder hver sine specielle monstre og forhindringer.
I starten af første zone har du et våben til din hjælp - dine bare næver. Disse skal du bruge til at pande dine modstandere ned med, som stormer imod dig fra højre og venstre side af skærmen.
Undervejs vil du heldigvis finde våben til din hjælp som f.eks. i zone 1, hvor du kan finde en pistol.
En ting er sikkert - det er ikke et spil, hvor du kan se TV samtidig med du spiller det. Hurtighed er nøgleordet, mens langsommelighed er den sande død. Sidstnævnte giver sig udtryk i, at dine modstandere bliver utålmodige og begynder at skyde efter dig, og for at det ikke skal være helt løgn, får du pludselig andre ting at tænke på som f.eks. en angribende slæde.
Lykkes det dig at komme mere eller mindre helskindet igennem zone 1, skal du kæmpe mod en afskyelige robot, som spærrer for din udgang. Her er der kun en ting at gøre, og det er at pløkke løs på denne metalklump, indtil den trækker sig tilbage.
Vinder du, ryger du videre til zone 2, hvor der er endnu flere forhindringer. Klarer du ærterne og igen vinder over den robot, kommer du til tredie og næstsidste zone. Nu skal du til at bruge begge hænder på joystick'et. Dels bliver mændende mere aggresive, der kommer flere slæder og dels begynder de at komme blæksprutter og hænder frem, som forgæves prøver at gøre dig til en udtrådt medister.
Klarer du også dette level, er du god - virkelig god. I zone 4, som er det afsluttende kapitel i **Thunder Force** skal du udover at betjene joystick'et med dine hænder, nu også have tæerne til hjælp samt autofireknappen på on.
Hvad der sker i denne zone er faktisk ubeskriveligt - det skal prøves.
Nederst på skærmen kan du se, hvor mange forskellige våben du har fundet. Jeg kan røbe, at der er 5 forskellige våbentyper - spændende lige fra boomerangs til sten.
Grafikken og lyden er flot og farverig. Med dine syv liv og masser af action, går du ikke fejl af dette danskudviklede spil.
★★★★(★)



Det syder og bobler...

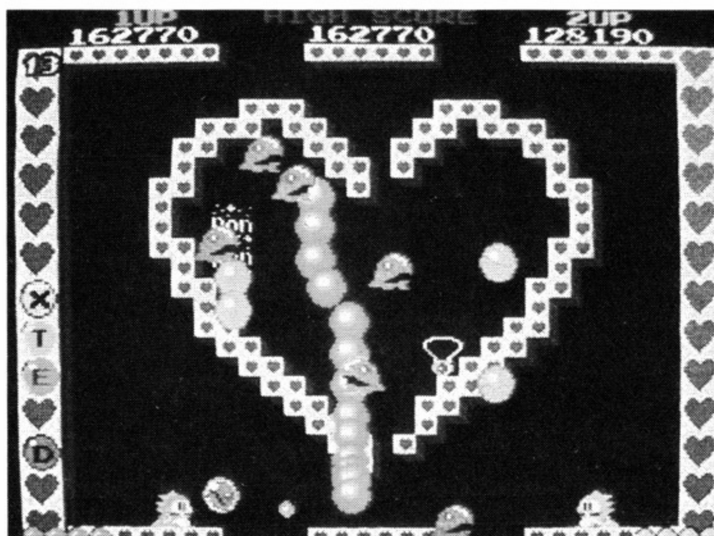
"Bubble Bobble" er titlen på en spilleautomat, der nu er blevet konverteret til din hjemme-'puter. Oversat til dansk hedder spille "Boble, boble" - rent gak-gak, hvis ikke vi vidste bedre.
...Du skal nok få hele historien.
Men først en smule kultur.
En brontosaurus (oldgræsk for tordenøgle) er navnet på en forhistorisk amerikansk kæmpeøgle
Øglen var i sin tid planteædende og blev op til 22 meter lang og vejede mellem 30 og 35 tons.
Den øvre del af skelettet består af en forholdsvis let benkonstruktion, mens benene og fødderne har været af en ret så kraftig konstruktion, hvilket tyder på, at den færdedes på bunden af floder og søer.
Fødderne var 65 cm. brede og bar kløer - en på hvert forben og tre på hvert bagben.
Tandsættet beviser, at brontosaurerne har levet af saftig og blød planteføde.

Bub og Bob

Og hvad skulle denne meget dannede leksikale forelæsning til for? Jo, hovedpersonerne i Taito's game er netop to brontosaurer. Men ikke to helt normale øgler.
Bub og Bob er nemlig to bantamvægts brontosaurer, der er fast besluttede på, at det bedste forsvar mod den store verdens mange farer er at puste store bobler.
Bobbel-pustning er faktisk bedre end at bruge bazookaer og smide bomber fra flyvemaskiner - selv en god gang boksning kan ikke gøre det ud for bobler.
En velrettet bobbel kan man lukke selv den værste voldsmand inde.
Og når først bøllen er lukket inde i boblen, kan man spare verden for mere ballade med sådanne dårlige eksistenser ved at banke den i stykker.
Det ser naturligvis bedst ud, at banke boblen i smadder med sit tykke brontosaurus-hoved...
Ligegyldigt om der er en eller to spillere optræder Bub og Bob altid som et team, hvilket betyder, at en eventuel anden spiller til hver tid kan overtage styringen med den anden øgle. Og det siger vel næsten sig selv, at to spillere altid er bedre end een.
Så læs roligt videre, hvis du drømmer om at blive den bedste Bubble Bobble bobbel-puster i lokalområdet.

Masser af bøller

Når du har banket dit barkede øglehoved op i en boble med bølleindhold, hopper og danser boblen rundt på skærmen, og uhyret danser fortumlet med.



Fortidsudhyrer på spil. Der er noget, der bobler i "Bubble Bobble".

Er du også vild med de "små" nuttede Brontosaurer, må Bubble Bobble lige være sagen. Men gamet er også sagen, hvis du går efter tiltrækning, afveksling, udfordring eller en af denne klodes bedste spillemaskine-konverteringer!

Derefter bliver boblen omdannet til en banan, som giver en bonus på 500 points.
Hvis du samler flere uhyrer op i dine bobler samtidig, vil bonusen variere mellem æblet til 1000 points og diamanten på 32000 points.
Samtidig vil der også dukke et bogstav frem på skærmen, og når du har dannet ordet EXTEND giver det et bonusliv.
Men pas på samlermanien, for boblerne kan kun holde til voldsmændenes udladninger i 15 sekunder. Og undslupne uhyrer er ikke noget kønt syn - de er fuldstændig røde af arrigskab og farer rundt over hele skærmen for at hævne sig på Bob eller Bub.
Når skærmen ikke er klaret hurtigt nok, bliver det imidlertid endnu værre. Så dukker den udødelige Baron von Blubba frem fra mørket for at gøre det af med de to venner!

Blandt bonusmulighederne findes der sågar magiske mål. En sko betyder ekstra fart, et bolche giver større boble-produktion, og et kors betyder held. Nogle gange vil et bestemt magisk mål sætte en speciel reaktion i gang - bedst er det, når alle uhyrerne forsvinder og hele skærmen bliver fyldt med mærkelige ting. Hvis du har samlet alle tingene indenfor 20 sekunder, er bonussen på 100.000 points din!
Men det er ikke kun de mere end 10 forskellige magiske mål, der er skæg ved. Selv bøllerne kører med klatten.
Hvor kan du måske gå hen og finde stenkastende spøgelser, flyvende fisk, helikopterflippere og missilglade Space Invaders? Eller den overdrevent store sprite på skærm nr. 100?
Der går ikke lang tid, før du kender og elsker dem allesammen. Hoppende Bonnie-bo, firskårne Benzo, gremlin'en Boa-boa, den flyvende Blubba-fisk, spøgelset Boris samt Bonner.

Thumbs up!

Bubble Bobble kan ganske simpelt ikke kunne undgå at få SOFT's blå stempel for Overfedt Gang i Den (OGiD).
Firebirds programmører har nemlig præsteret det optimale i forhold til spillemaskinen. Spillet er en temmelig nøjagtig kopi af alle tænkelige punkter, lige fra grafik og lyd til den utrolige tiltrækning.
Selv two-player muligheden er fastholdt. Og det med lige så godt et resultat - masser af morskab.
Det er vel næsten synd, at spillemaskinens grafik og lyd ikke er noget at gå totalt bananas over, den er bare udmærket. Men det er måske netop fordi spillemaskinen har et par år på bagen og en middelmådig grafik, at programmørerne har kunne udføre jobbet så tilfredsstillende.
Ved de andre konverteringer drukner alle, lige fra grafikere og lydmændene til programmørerne i muligheder. Og snubler over den uhyre simple hjemmecomputer.
Fordelen ved Bubble Bobble er (ligesom ved klassikere som Space Invaders og Pac Man), at succesen bygger på spilleglæde, hvor de nye absolut må være hurtigere, flottere og umiddelbart appellerende end konkurrentens til skade for længerevarende fængsling. Der er ikke mange firmaer, som spilder tid på at producere spil med 100 niveauer, ligesom på Bubble Bobble - folk når jo aldrig så langt, før den næste maskine er på markedet
Bubble Bobble er kort sagt perfekt til en 64'er.
Faktisk burde der måske stå fem stjerner over hele linien.
Men nu har vi ikke tid til mere... Abstinenserne er begyndt at melde sig. Det er en nødvendighed med en ny dosis Bubble Bobble!

Morten Strunge Nielsen

Grafik	★★★(★)
Lyd	★★★(★)
Action	★★★★(★)
Fængslende	★★★★(★)
Pris/kvalitet	★★★★(★)

SOFT·MAIL

SKRIV TIL SOFT MAIL
"Blød Post"-manager Hanne sidder klar og venter på netop DIT lille brev. Så hvadenten du har en klage, en ros eller slet og ret et spørgsmål, skriver du til:
SOFT Mail
St. Kongensgade 72
1264 Kbh. K.
Du kan være anonym, men vi skal vide dit navn og adresse. Ingen breve svares personligt, og Hanne forbeholder sig retten til at forkorte. So be it.



SOFT Mail's Hanne-pandekaffekande sidder klar med kuverterne og den store brevmaskine. Her er dagens posthøst...



Så røg den aften!

Hej skønne Hanne!
Jeg er en dreng på 17 somre, som ejer en C128, men jeg har nogle problemer, som jeg håber, at du kan hjælpe mig med.
1: Jeg åbnede en dag min computer og opdagede, at der er plads til en chip oppe i venstre hjørne. Jeg kunne godt tænke mig at få at vide, hvad for en chip der er plads til der.
2: Er der overhovedt lavet et overgodt spil til C128, da jeg er meget interesseret i, hvor god grafik den har. (Hvis nej, hvorfor ikke, hvis ja, hvorfor er det ikke testet i COMputer eller SOFT)?
3: Er "Trivial Persuit" kommet til Danmark. (Hvis nej, hvorfor ikke, og hvor kan man så købe det, hvis ja, hvorfor er det ikke testet).
4: Siden hvornår er kvinderne begyndt at interessere sig for computerverdenen, ikke fordi jeg har noget imod det, tværtimod, jeg synes det er godt, at I er begyndt at interessere jer for den.
På forhånd tak!
Bye from K.V.
PS: Jeg ville ellers have spurgt dig, om du ville med i byen, men desværre, brevet er allerede sendt.
PPS: Du ser altså bare dødgodt ud, og det er ikke løgn.



Hei K.V.!
1: NEJ-NEJ-NEJ!! Der røg garantien jo!!!
Nuvel, svar på dit spørgsmål: Det var oprindelig Commodores mening, at der skulle være plads til en RAM-udvidelse, men den er vist ikke kommet længere end til tanken. Derfor må din sokkel foreløbig forblive tom.
2: Ikke rigtigt. Det kan simpelthen ikke betale sig for programmørerne at lave et decideret C128-program, da der ikke vil blive solgt nær så mange programmer, som hvis de også kan bruges til C64. Desuden er C128, internationalt set, ikke blevet den helt store succes.
OK, jeg kan dog nævne af rimelig gode spil: "Thai Boxing 128", som kun kan køre på 128'eren.
3: Si, du kan godt købe det i Danmark, men der findes så mange andre gode spil, så derfor er det ikke blevet testet i SOFT! (Drengene i SOFT Check er jo som bekendt mest vilde med action).
4: Er de da det??? Jeg synes selv, det er fjollet, at computere skal være køns-bestemt (for nu at bruge et fint ord). Vi andre kan da vel ha' lige så meget skæg ud af datamater, men du har ret: Jeg kender ikke mange andre piger der gider (hvilket må siges at være deres problem).
Det var ellers en skam, du sendte brevet så hurtigt, så røg den aften i vasken!
Yours faithfully,
Hanne.



SOFT fylder 4...

Hej Hanne.
Det er et FEDT blad I laver! Men siden det ikke udkommer mere end 6 gange om året, kunne I så ikke lave bladet lidt længere?? Jeg abonnerer selv på SOFT, og glæder mig til at få det puttet gennem brevsprækken før det kommer frem i kioskerne landet over. Desværre er det ret hurtigt læst, og så er der lang, lang tid til det næste blad udkommer.
Jeg har også et par spørgsmål:
1: Hvor lang tid har SOFT eksisteret?
2: Findes der et katalog over alle bøger, der er skrevet til Amstrad?
Hilsen Lange CEP, Brabrand.



Hallo Long CEP!
Hvis du ikke kan få tiden til at gå, kunne du jo f.eks. købe en af vores søsterblade, Alt om Data f.eks. eller du kan begynde at skrive endnu et brev til MIG!! (Juhuu, jeg elsker at få breve!)
1: Dette blad du sidder og læser i nu, er starten på 4. årgang. 2: Der findes desværre ikke et katalog over alle Amstrad-bøger, men du kan gå op på dit bibliotek og få et liste over de populæreste, samt nogle få linier hvad de handler om. Du kan også gå til din boghandler, som kan oplyse dig om, hvilke bøger der er udkommet omkring dette emne.
Hanne.



Boulderdash Klub

Hej Hanne.
Jeg håber, du kan hjælpe.
Jeg har planer om at danne en "Boulderdash Klub". Der må være mange andre der lige som jeg er bidt af det spil. Hvis der er nogle der har lyst til at være med, så send et brev med NAVN, ADRESSE og evt. forslag til klubnavn eller andet til:
Per Kristensen
Egholmparken 104
8300 Odder
HUSK at vedlægge en frankeret svarkuvert!
På forhånd tak!
Per, Odder.



Hej Per,
det var da dulen dælme da en god ide.
Håber du får mange svar!
Hilsen Hanne.



Endelig.. en pige!!

Hej Hanne!
Jeg er en af de få piger, der er så meget interesseret i EDB, at jeg er ejer af en computer m.m. (har en C128). Men så var det, det slog mig: Hvorfor i alverden er der aldrig specielle artikler om soft- og hardware til min 128'er?! - Det har der nemlig ikke været i lange tider...
Bye-Bye,
Dorthe L. Jensen, Ørnbæk
PS: Jeg synes, at SOFT er et lækkert blad!



Hei Dorthy!
For det første bringer vi ikke me-

get om hardware i dette blad, da det jo er et software-magasin (se forsiden!)
For det andet har vi en del stof om C64 software, som jo bekendt også passer til din C128! Hvis det ikke er nok for dig, kan jeg oplyse dig om, at vores søsterblad, COMputer, udelukkende kører med Commodore artikler.
Det var forøvrigt lækkert at få et brev fra een af det sjældne køn, så til andre af slagsen: Fat pennen og kom frit frem! (Jeg skal nok lade være med at grine, hvis I stiller dumme spørgsmål!)
Hilsen,
Hannepigen.



Håb forude

Kære Hanne!
Jeg vil gerne sige tak for et TÆSKE LÆKKERT BLAD.
Men nu til mit problem, og deter, at jeg har lavet mit livs værste bommert. Uden at have læst jeres blad ordenligt, har jeg gået ud og købt C64 versionen af "Army Moves" (hæ hæ...hysterisk latter..) HUNDREDENIOGHALVTREDS KRONER (159 kr.) lige ud af vinduet.
Så inden jeg får et psykisk nervesammenbrud, eller der er en anden der skulle finde spillet i en container. Hjælp mig med nogle cheat pokes, så jeg kan få uendeligt liv.
Kærlig hilsen,
Frank Dahl, Ordrup.
PS: Morten havde fuldstændig ret, det spil er r.. sygt.
PPS: Hils Hans Henrik, og sig, at den med den indtørrede bussemand var god!



Kæreste Frank!
Jeg kan godt se, at dit problem er enormt, og at din handling burde være undladt. Men det er jo desværre sådanne ting der kan ske, når man ikke læser vores blad grundigt igennem mindste 3 gange både forfra og bagfra. Så PAS PÅ derude i landet: Læs vores blad grundigt igennem, før I lister jer ud på forhandlernes krigssti!
Heldigvis er der håb forude for dig, men kun denne ene gang. AAA har nemlig truet med at komme med et poke i et af de kommende numre. Så der er ikke andet at gøre end at vente, vente og vente. Imens kan du fordrive tiden med at læse dette nummer af SOFT rigtigt godt igennem!
Kærligst, Hanne.



Så tar' vi støvekluden frem, og...

Hej Hanne!
Jeg er en dreng, der har lidt af en Commodore 64 (i benet av av av). Nå, men til sagen, for du tror da vel ikke, at jeg i egen ophøjede person skriver ind til SOFT for at fortælle om mine smerter!??! Som sagt så fusker jeg lidt med en C64 (især lyd), men nu har jeg læst manualen til den igennem 17 gange (både forfra og bagfra) og jeg KAN altså ikke finde nodeværdien for H. Du kunne vel ikke ta' og støve hjernecellerne af og finde ud af nodeværdien for H??!!
Martin Højgaard,
Søllested



Hej Martin!
Jeg har haft fat i min støveklud, og fundet frem til, at man i manualen kalder nodeværdien for H for B (det den engelske betegnelse for H). Hvis du så alle de steder du skal bruge noden H, indsætter værdien for B, så skulle den være klaret!
Hanne.



Den dame, den dame...

Hej SOFT!
For øjeblikket har jeg et problem med spillet "Uninvited".
Problemet er følgende:
I starten af spillet er der en mystisk dame, som bevogter 3 døre. Jeg har nu mange gange prøvet at komme forbi hende, men endnu er det ikke lykkedes for mig. Hvad skal jeg gøre, for at komme forbi den mystiske dame?
Hilsen Christian, 14 år.



Hej Christian!
Jeg har været lidt rundt at spørge for at finde en løsning på dit problem. The Dungeon Master giver dig disse instrukser:
Fra gangen går du op af trappen. Tag den første dør på højre hånd. I dette rum tager du spraydåsen med "No Ghost". Gå nu ned af trappen igen, åben "No Ghost" (og nu kommer den mystiske dame), og gør følgende: Tryk på "Operate", derefter på "No Ghost" og se på damen.
Håber det kan løse dine problemer, i hvert tilfælde lidt endnu!
Howdy, Hanne.



Mere Maskinkode

Hej Hanne.
Jeg hedder Martin og er 12 år. Da jeg ikke har forstand på maskinkode, vil jeg gerne have, hvis du vil putte et program ind i bladet, som laver basic om til maskinkode.
NB: Det skal være til Amstrad cpc 464.
Med venlig hilsen,
Martin Herlak, Herning.



Hejsa Martin!
Der findes ikke sådan et program, så derfor kan jeg heller ikke sætte det bladet, desværre!
Men du kan købe en compiler (en slags "oversætter"), som kan konvertere dit basic-program om til maskinkode. Og selv med en compiler kan du kun "oversætte" 80-90% af dit program.
Venligst,
Hanne.



En gang Ninja, altid Ninja!

Hej kære Hanne, din lækre sild!
Jeg har løst "The last Ninja 1". Samtlige 6 levels der omfatter "The wasteLands", "Wilderness", "Palace Gardens", "The Dungeon", "Lower Palace" og sidst, men ikke mindst, "Palace the inner Sanctrum". I "Inner Sanctrum" er jeg nået frem til selveste "Kunitoki the Shogun" og dræbt ham!! Derefter finder jeg sedlen "The Quest", og forsvinder ned i noget mørkt afgrunds-agtigt, hvor det siger: "The Quest continues...
Det var alt for den 25 øre.
Er System 3 fra Activision igang med en ny fortsættelse af "The last Ninja 2"??
Venlig hilsen,
Ninja-Freak, Slagelse.



Hej Ninja!
Efter du nu har berettet om dit drabelige slag mod "Kunitoki the Shogun" i egen høje person, finder jeg, at jeg skylder dig et svar (når du nu er så modig!)
System 3 fra Activision er igang med en fortsættelse, men den kommer ikke på gaden før om et havlt års tid. Hvis du i mellemtiden skulle savne udfordringer, kan du gå ned til din forhandler og investere i deres "Bangkok Knights". Der skulle være til et par timer ved joysticket.
God fornøjelse!!
Hanne.



Ros & Råd

Goddag Hanne.
Jeg mener, at jeres blad er i top, og kan måle sig med de bedste af de "udendanske" (C+VG, Zzap m.fl.). Specielt jeres PULS sektion er god. Jeres 3xA trip er også fedt; Men hvad med at smække et kort ind en gang i mellem??

SOFT·MAIL

Hvad angår sidste nummers Elite-nødråb, er her et par tips:
Køb aldrig lasere til left og right view. Alt andet udstyr er absolut must. Find en fast handelsrute mellem to tætliggende, forskelligartede planeter for at tjene credits. Se iøvrigt SOFT nr. 6/86 s. 25.
Til sidst et trick:
Sæt spillet i pause (inst/del), tryk "X" og opløs pausen igen (clr/home). Nu kan du komme ind i "Witch-Space" ved at holde "ctrl" nede mens du hyperspacer, og der får du spacefight for alle pengene.
Hilsen Adam, (som har en C64).
PS: I "Elite" er det smart at save, hver gang man lander.
PPS: Lidt mere adventure, TAK.



Hejsa Adam.
Jeg giver hermed dine tips & tricks videre til en jublende glad "Elite"-befolkning!
TAK for rosen, den står på mit værelse.
Keep smiling,
Hanne!



Slow trick

Hej Hanne.
Jeg er en dreng på næsten 17 år, som har et par spørgsmål, og de er:
1: Hvad med oprettelse af en læsernes Top 25?
2: Hvad blev der af hit-listerne?
3: Kan man bruge sin 1541 disk til Amiga 500?? Hvis man kan, skal man så bruge noget ekstra??
Til sidst et tip til "Delta"!
Hvis man har et joystick med auto fire, så sæt det på "on", hold "N"-tasten nede, og du har nu slow motion.
Dette trick virker i hvert tilfælde med "Gun Shot" & "Quick Shot 2".
Med venlig hilsen,
Jan Pedersen, Espergærde



Hej Jan!
Allerførst skal du have mange tak for dit trick, det skal nok blive benyttet.
1: Og med hensyn til dit forslag, vil det blive overvejet på det kraftigste herinde på redaktionen.
2: Hitlisterne blev droppet til fordel for mere nyt og spændende soft. Håber du kan leve med det.
3: Nej, det simpelthen umuligt. (Men har du ikke nok i 500'erens indbyggede disk?)
Hanne.



Det bedste!

Hej Hanne...
Først en kæmpe hylest til jeres overfede Software-magasin. Det bedste blad i VERDEN!
Men nu til spørgsmålene:
1: Kommer "Out-Run" til Commodore 64 eller Amiga?
2: Kan det lade sig gøre, at få et stik til 1541 eller en anden 5 1/4 diskdrev, så den kan bruges til Amiga?
3: Hvornår kommer den 64 modulator til Amiga, så man kan bruge 64'er spil. Og hvad bliver ca. prisen?
Mange SOFT-agtige hilsner,
Michael D, Randers.



Hej Michael!
Mange tak skal du ha' (det synes vi nu også selv).
1: Du er ikke den eneste, der spørger med hensyn til "Out Run", og jeg kan kun sige, at det meget vel er på gaden, eller i hvert tilfælde på trapperne, når du læser dette. Både til Amiga og C64.
2: No sir.
3: Den modulator du efterlyser kommer i foråret '88, og kommer til at koste alt mellem 1000 og 1500,- kr.
Hanne.



Musik & Out Run!

Hej Super Saftige Super SOFT.
Now it's getting really hard (sprog: Ubekendt).
1: Hvornår kommer delikatessen "Out-Run" til min sultne 64'er? Jeg har i forbindelse med "Out Run" hørt, at det skulle laves på et af SEGAs egne cardridges, hvormed spillet kunne blive bedre?
2: Jeg sidder i min fritid (den er der sgu' ikke meget af!) og pusler med et spil, som hedder "Super Galaga", og som vil blive lavet i 100% ren maskinkode. HVIS det bliver rigtigt godt, er der da mulighed for at sælge det til SOFT??
PS: Det er hverken hacket eller cracket. (Også umuligt, når jeg selv laver det, ikk'???)
3: I forrige SOFT, skrev I, at der ville blive testet musik-programmer, men da jeg købte det sidste SOFT, fandt jeg lige så meget om musik-programmer, som jeg fandt om Gert Petersen.
Hvad er meningen med dette?
Med vemlig hilsen (ikke en stavefejl.)
Morten Rasmussen, Sandby.



Hej Mega-Maxi-Mulle Morten!
1: "Out Run" er sandsynligvis på gaden, når du læser disse linier. Så hvad med lige at få lettet den bageste og se omkring på softshoppens hylder?
Det er også korrekt, at SEGA har lavet spillet på deres egne cartridges, men de kan kun bruges til SEGA-computeren, og ikke til din 64'er.
2: Du kan score op til 1000.- kr., hvis du sender dit spil ind til TAST, så bare kom i postkassen. Spillet trykkes, det kan ikke sælges på bånd eller disk.
3: Det er vi også meget kede af, men nogle gange udskyder vi artikler til fordel for noget bedre stof. Men bare rolig, du skal nok få vores testning at se!!
Mojn, Hanne.



Sindssyg?

Hanne,
Hele debatten om folk der bliver sindssyge af computere bør tages med et gran salt.
Personligt ejer jeg en Amstrad, som jeg bruger i snit mellem 1 og 2 timer dagligt. Jeg vil gætte på, at de journalister, der startede denne debat, bruger computer minimum 5 timer dagligt. Det vil svare til, at Hitler havde været jøde.
En undersøgelse af hvor mange danskere, der har været i psykiatrisk behandling mindst een gang i deres liv, viste, at cirka hver 8. dansker havde været i behandling. Man kan så vende det om og sige, at når der er solgt 300.000 hjemmecomputere, er der cirka 37.500 "computerfreaks", som skulle have været behandlet. Der er kun kendskab til et enkelt alvorligt tilfælde, så EDB må siges at være en særdeles sund hobby - rent mentalt.
Med venlig hilsen,
Henning F. Sørensen, Børkop.



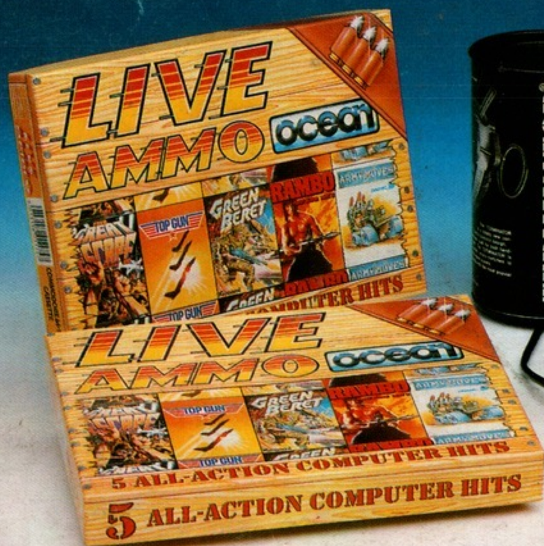
Henning,
Du har ret - visse folk er altid bange for fremskridt og overdriver. Da TV kom frem var der, hvis overleveringerne taler sandt, endda diskussioner om hvorvidt unger kunne klare 15 minutters børneudsendelse uden at tage varig skade.
Snak lige om "far out".
Hanne

ocean

TERMINATOR®

THE ULTIMATE JOYSTICK

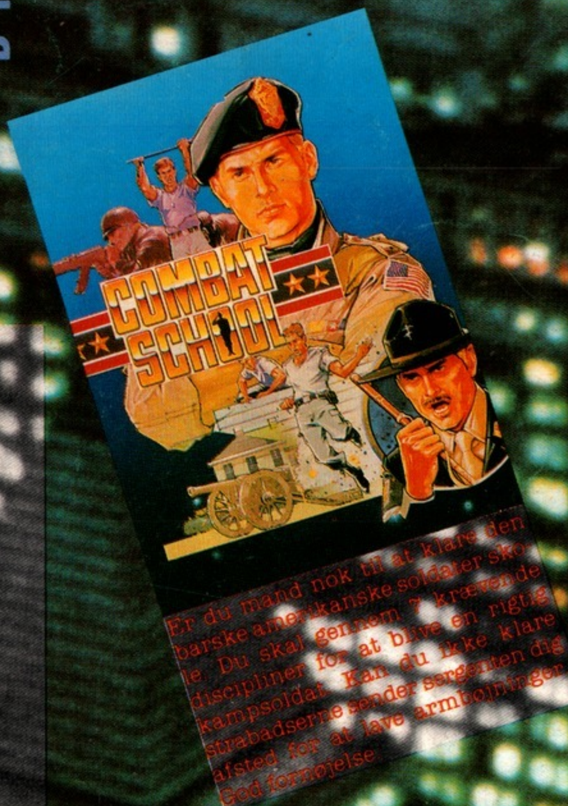
Den hotteste pakning du nogensinde har set. Live Ammo og Terminator kan sætte gang i enhver computer freak: Live Ammo fra Ocean indeholder 5 stærke action spil: **Great Escape, Top Gun, Green Beret, Rambo** og **Army Moves.** Spil som kræver hår på brystet, en rolig hånd og et joystick som vil frem. Det får du med Terminator, joysticket som er produceret i Danmark og holder hvad det lover. Lynhurtigt når det virkelig brænder på. Hos din Supersoft forhandler kan du få begge dele til en helt speciel julepris:





Live Ammo	kr. 198,00
Terminator joystick	kr. 275,00
	kr. 473,00
SuperSoft julerabat	kr. 174,00
Din pris lige nu	kr. 299,00

Begrænset antal – SKYND DIG!!!



Er du mand nok til at klare den barske amerikanske soldater skole. Du skal gennem 7 krævende discipliner for at blive en rigtig kampsoldat. Kan du ikke klare strabadserne sender sergenten dig afsted for at lave armbøjninger. God fornøjelse.



Infiltrer de fremmede væseners hovedkvarter. Undgå det elektriske kraftfelt, og kæmp dig vej gennem bølge efter bølge af fantastiske guerillaer!
Et spørgsmål om nerver af stål og lynhurtige reaktioner. Et coin upspil af de bedste.
Commodore 64 og Amstrad.

TILBUDENE FÅS KUN HOS AUT. SUPERSOFT FORHANDLERE:

Aalborg: Knud Engsig, 08 12 66 66
Aalborg: OBSI, 08 13 30 00
Allerød: Allerød Foto, 02 27 21 65
Brabrand: City-Vest Bogcenter, 06 25 36 44
Brønderslev: Dam Foto, 08 82 07 70
Esbjerg: A-Z Familiemarked, 05 14 11 44
Esbjerg: B.O. Bøger, 05 12 11 77
Frederica: Merlin Fotocenter, 05 92 24 54
Fredericia: Søren Pedersen Foto, 05 92 03 55
Frederikshavn: Dam Foto, 08 42 19 10
Frederiksværk: Sandner Foto, 02 12 00 65
Give: Jydsk Hobby Center, 05 73 55 43
Grenå: V. Hansens Boghandel, 06 32 19 33
Greve Strand: Bilka, 02 90 50 00
Grindsted: Expert Radio, 05 32 09 99
Haderslev: Anva, 04 52 12 10
Haderslev: Merlin Fotocenter, 04 52 13 19
Hadsund: Dam Foto, 08 57 44 77
Hellerup: Refflings Foto, 01 62 24 42
Helsingør: Bo-El Data, 02 10 02 11
Helsingør: Lokal Lyd & Billed, 02 21 11 06
Helsingør: OBSI, 02 22 12 22
Herning: ASG Foto, 07 12 55 14
Herning: Herning Elektronik, 07 22 58 44
Herning: OBSI, 07 22 01 11
Hillerød: C.P. Data, 02 26 58 80
Hillerød: Toftes Computer Center, 02 26 34 01
Hjørring: Anva, 08 92 52 66
Holbæk: Ragner Foto, 03 43 05 35
Holstebro: Computer Shoppen, 07 41 00 34
Holstebro: Foto Jensen, 07 42 49 49
Holstebro: H. Thomsens Boghandel, 07 42 01 44
Horsens: Fotohuset, 05 62 23 13
Ishøj: Bilka, 02 73 63 33
Ishøj: Ishøj Boghandel, 02 73 99 11
Ishøj: Merlin Fotocenter, 02 73 73 43
Kolding: Fotomagasinet, 05 52 35 22
Kolding: Merlin Fotocenter, 05 52 00 70
Kolding: Popp Photo, 05 52 00 54
København K.: Betafon Radio, 01 31 02 73
København K.: Magasin, 01 11 44 33
København K.: Nyboder Boghandel, 01 32 33 20
København N.: Ramsoft, 01 82 10 30
København NV: NV Foto, 01 81 80 71
København Ø: Dixons Electronic, 01 42 73 00
København Ø.: Mibola Mikrodata, 01 18 33 66
Lyngby: B.O. Bøger, 02 87 04 45
Lyngby: Magasin, 02 88 44 33
Lyngby: Space World, 02 93 00 40
Middelfart: K.S. Radio, 09 41 69 19
Mundelstrup: Bilka, 06 24 11 22
Måløv: SP Radio, 02 65 76 00
Nakskov: Anal Computer Center, 03 92 70 18
Nykøbing F.: M.B. Foto, 03 85 55 60
Nykøbing Mors: Dam Foto, 07 72 39 72
Næstved: Georg Christensen, 03 72 20 24
Odense: Bilka, 09 15 90 20
Odense: Fotomagasinet, 09 12 23 40
Odense: Merlin Fotocenter, 09 13 13 44
Odense: Nico Data, 09 11 63 45
Odense: B.O. Bøger, 09 11 43 19
Odense NV.: Merlin Fotocenter, 09 16 26 41
Odense SØ: Merlin Fotocenter, 09 15 59 40
Padborg: Padborg Boghandel, 04 67 31 08
Randers: Center Foto, 06 43 09 55
Randers: Foto Kino, 06 42 33 55
Ribe: Ribe Fotocenter, 05 42 33 11
Ringsted: Ahrent Flensborg, 03 61 00 11
Roskilde: Reidl Foto, 02 35 40 42
Rødovre: B.O. Bøger, 01 41 04 85
Rønde: Rønde EDB Center, 06 37 30 33
Silkeborg: Alderslyst Foto, 06 82 37 72
Silkeborg: Graffiti Data, 06 82 18 55
Silkeborg: Søndergårds Foto, 06 82 27 99
Skagen: J.G. Elektronik, 08 44 67 77
Skalborg: Bilka, 08 18 24 00
Skanderborg: J. Schmidt, 06 52 00 27
Skive: Chr. Richardt, 07 52 44 66
Skærbæk: Jonsson Data, 04 75 11 34
Slagelse: Holm Foto, 03 52 88 20
Stenløse: Fotohuset, 02 17 01 90
Struer: K.S. Foto, 07 89 19 09
Svendborg: H.N. Data, 09 21 31 48
Svendborg: Lutzens Boghandel, 09 21 03 23
Sønderborg: Ingversen Foto, 04 42 39 66
Sønderborg: Kvickly, 04 42 11 78
Sønderborg: Merlin Fotocenter, 04 42 32 65
Søndersø: K.H. Foto, 09 89 20 02
Thisted: Dam Foto, 07 92 39 92
Tåstrup: Merlin Fotocenter, 02 52 57 77
Valby: Berodan, 01 74 74 66
Vejle: Byskov Foto, 05 82 30 88
Vejle: Merlin Fotocenter, 05 82 23 37
Vejle: Papyrus, 05 82 04 85
Viborg: Jacobi Foto, 06 62 45 44
Viborg: Vestergade Foto, 06 61 08 83
Åbenrå: B. Bojesen, 04 62 33 52
Åbenrå: Merlin Fotocenter, 04 62 66 01
Åbybro: Hoghs Radio, 08 24 16 99
Århus: Clemens Data, 06 13 39 22
Århus: Computer Butikken, 06 13 20 55
Århus: Mimosa Foto, 06 12 04 11

DISTRIBUTION: PCS

Import + distribution SuperSoft 06 19 32 44